•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

Concurso Morpheus: participa y consigue una de las 25 unidades que regalamos

EDICION ESPAÑOLA

COMPUTER GAMING WORLD

Nº56 • Julio • 2000
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- El Imperio de las Hormigas
- Nascar 2000
- Dino Crisis
- Daikatana
- Motocross Madness 2
- Morpheus
- USAF

Top Secret

Guías de juego para Devil Inside y La Máquina del Tiempo

2ª parte de nuestro exhaustivo reportaje E3

Ground Control

En la línea de fuego

américa ibérica

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

VAMPIRE®
LA MASCARADA
REDEMPTION™

Tu búsqueda de redención se iniciará en ciudades de corte medieval como Praga y Viena, llegando al Londres y Nueva York moderno después de 800 años.

Crea tus propios modelos de juego multijugador con la opción crear historias. El juego en red ya nunca más será igual.

Vive como un vampiro y alimentate de presas humanas mientras sufres por mantener tu humanidad.

ACTIVISION®

Vampire: The Masquerade, White Wolf and World of Darkness son marcas registradas y Vampire: The Masquerade—Redemption es una marca de Publishing,Inc. © 2000 White Wolf Publishing, Inc. © 2000 Nihilistic Software, Inc. Publicado y distribuido por Activision © 2000 Activision, Inc. Activision es una marca registrada de Activision, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas y nombres comerciales son de sus respectivos propietarios.

PC CD TOTALMENTE EN CASTELLANO

PROEIN
www.proein.com

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Gustavo Higueruela, Alfredo Biurrun, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, José María Martín, Mariano Gómez
Diseño:
Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad
VIA Publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Fernando de la Peña
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Barcelona: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es
Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

ARI Asociación de Revistas de Información

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

La resaca

No, no penséis mal. No es que el día antes de escribir estas líneas me fuese de "parranda" y ahora este padeciendo las consecuencias, en realidad a lo que se refiere el título que encabeza estas líneas es a la resaca que nos ha dejado la celebración en Los Angeles de la edición anual del E3, esa megalítica "fiesta" del mundo del videojuego reservada sólo para los profesionales del sector.

Como cada año hemos dedicado una ingente cantidad de páginas en nuestra revista (tantas que tuvimos que dividir el reportaje entre el número del mes pasado y éste que tenéis entre las manos) a este magno evento del videojuego, centrándonos en mostraros un amplio espectro de la inabarcable cantidad de nuevos juegos para ordenador que en la feria se presentaron.

Pero el E3 (o la E3, que de ambas formas lo he escuchado), es mucho más que eso. No sólo estamos hablando del mayor escaparate del mundo del videojuego, sino también del lugar escogido por todos los profesionales del sector para reunirse una vez al año y mostrar sus proyectos más esperanzadores, estando incluido en este espectro la presentación de nuevas máquinas. En esta edición la palma se la llevaron la PSX 2, y también como no la X-Box, si bien la presencia de ésta fue un tanto fantasmal, ya que además de videos de información y toneladas de información hablando maravillas de sus cualidades técnicas, nada más se pudo ver del esperado proyecto de los chicos de Gates.

Si nos centramos, como suele ocurrir en las últimas ediciones, en tratar de comparar la cantidad de juegos que se han presentado para PC y cuantos para consola, la proporción vendría a ser de un 30 a un 70% respectivamente. Decir que las consolas le están ganando terreno imparablemente al PC sería cierto, pero no sería decir toda la verdad. Si tenemos cuenta que frente al PC se presentaron juegos para ni más ni menos que 6 plataformas diferentes (Game Boy, PSX y PSX 2, Dreamcast, Super Nintendo y Nintendo 64) hasta cierto punto es lógico que la proporción de títulos sea tan desfavorable para el PC.

Más preocupante que eso resulta el hecho de que entre la abundante producción que se mostró para nuestros ordenadores, la falta de originalidad y la monotonía fuese moneda de cambio corriente entre los creadores de juegos de ordenador. Una vez más los clones de determinados estándares (la estrategia en tiempo real y los "shooters" en primera persona por encima de todo) coparon la avanzadilla de juegos que nos llegarán a lo largo de este año y el siguiente, mostrando un claro estancamiento en lo referente a ideas por parte de las compañías desarrolladoras de juegos.

Títulos de renombre no faltarán durante los próximos meses (baste citar proyectos como Tomb Raider V o Monkey Island IV), pero ¿ seremos los jugadores capaces de aguantar la monocorde temática y desarrollo de los juegos que están por venir?

Jose Emilio Barbero

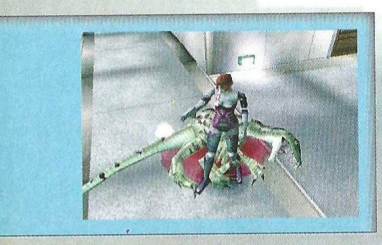
Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 56 • JULIO • 2000

En portada:

Los fanáticos de la estrategia en tiempo real están de enhorabuena. Sierra no sólo ha desarrollado uno de los primeros juegos de este género en 3D, sino que además éste es increíblemente bueno. Si quieres conocer más detalles del juego que ocupa nuestra portada no dejes de leer el extenso análisis que le hemos dedicado.



Dino Crisis

El Imperio de las Hormigas

Tiger Woods PGA Tour Golf 2000

REPORTAJES

E3 2000(II) 26

Terreno conocido. Si pensabais que con la entrega del mes pasado habíamos agotado la oferta de juegos que tuvimos ocasión de contemplar en la feria de Los Ángeles, estabais muy equivocados. Se dice que segundas partes nunca fueron buenas, pero os aseguramos que ésta supera a la primera.

AVENTURA/ROL

Martian Gothic: Unification 40

De vuelta al pleistoceno. Se trata de un juego en 3D. Un arcade en donde la aparición de ciertos dinosaurios en un momento de la historia de la Humanidad que podríamos considerar como en un futuro próximo, acarrea no pocos problemas.

Morpheus 44

El fuego de una traición que hiela la sangre. Esta aventura gráfica que dejará sin aliento hasta a los más lanzados, importa una excusa que no nos permitirá pasar sin ella: la particularidad de ofrecer un juego de gran calidad a precio más que competente...

ESTRATEGIA

Ground Control 48

Sierra vuelve a acertar. La prestigiosa compañía Sierra nos ofrece un producto digno de los paladares más exquisitos: un juego de estrategia en tiempo real y tridimensionalidad por todas partes. La fuerza de su argumento convence, la acción es imparable y sus gráficos impresionantes. ¿Algo más?

El Imperio de las Hormigas 54

Pequeños guerreros. Nunca se había creado un juego tan completo sobre estos insectos. Tampoco la representación de su sistema de vida y organización había sido representada de forma tan científica. Aprenderemos jugando con la estrategia en tiempo real.

Barça Manager 2000 58

A veces positivo, y otras negativo. No cabe duda que quienes más se alegrarán de la aparición de este juego en el mercado serán los seguidores del equipo catalán. No obstante, y para todos aquellos amantes del fútbol, será ésta la enésima oportunidad que tendrán de controlar un equipo de prestigio.

Enemy Infestation 60

La obsesión de sobrevivir. Una vaina que alberga vida extragaláctica se acerca al planeta que alberga la primera colonia de terrestres fuera del Sistema Solar. Tu misión será que la plaga de seres que asola la base no se extienda a la Tierra.

Metal Fatigue 62

Duelo de colosos. De nuevo serán tres las corporaciones que intentarán dominar la guerra, el mundo, y a las otras dos. De tu mano estará que la balanza de la Fortuna incline su plato hacia una u otra de entre todas ellas, pero nadie ha dicho que la tarea sea fácil.

Millenium Chess 70

Apuesta por la sencillez. Con un precio más que razonable, esta interpretación del juego del ajedrez, no ofrece nada nuevo en cuanto a gráficos, pero lo cierto es que, en el contexto en donde este juego milenario se desarrolla, "la procesión va por dentro".

ACCION

Motocross Madness 2 72

Locuras en el aire. Este juego te proporcionará elementos de diversión y facilidad de manejo para que puedas aprovecharlos. Y es que, ahora más que nunca, realizar tus sueños, sin peligro, a los mandos de una moto será pan comido. Recuerda: Nunca deberás probar esas hazañas en la realidad. Allí no hay juego.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Daikatana 74

Nadie quiere a la criatura de Romero. Pocos juegos en la corta historia del entretenimiento frente al PC han sido recibidos con tan bajas perspectivas de éxito. No obstante, a ti te corresponde juzgar si lo que se te ofrece es más o menos de lo que esperabas.

Flying Heroes 76

Teteras y lagartos. Si jugamos este título nos sorprenderá que se trate de un juego en el que, matemos a quien matemos, la mayor parte del tiempo estaremos en el aire. La idea es buena, pero viene truncada por su dificultosa jugabilidad.

Infestation 78

Cuando la supervivencia se convierte en obsesión. A primera vista parece que sólo tendrás que conducir un coche, pero en cuanto te das cuenta de lo que se te avecina en cada misión, tus expectativas se verán colmadas. Es adictivo, fácil de manejar y con buenas calidades mires hacia donde mires.

Croc 2 80

Un dragón compasivo. De nuevo, recién llegado a España, estará con nosotros el simpático dragón amigo de los Gobbos. Estos graciosos personajes están en serias dificultades y tú, gobernando a CROC, deberás salvarlos para devolver la tranquilidad a sus vidas.

The Dukes of Hazzard: Racing for Home 82

Más que un "sheriff" chiflado. Si has admirado toda tu vida la emoción que han destilado las largas persecuciones policiales a los mandos de un potente coche... Si siempre quisiste ser el perseguido en la película... ¡Ahora tienes tu oportunidad de oro! Tan sólo debes "no" dejarte atrapar.

DEPORTES

Roland Garros 2000 84

Golpe ganador. Si te gusta jugar al tenis y estás lesionado. Si quisieras haber participado en uno de los torneos más famosos, pero nunca puedes, ahora tienes la oportunidad de hace realidad tus sueños con el último lanzamiento de Cryo.

Tiger Woods PGA Tour 2000 86

Tiger logra el par. Sabemos de sobra que se trata de la enésima entrega de un juego de golf para PC. Aunque parezca mentira, los creadores de juegos de esta línea siempre consiguen sorprendernos, y esta vez lo han logrado con la versión que presentamos. Eso sí, no vas a ponerte muy moreno con ella.

SIMULACION

U.S.A.F. 88

La Fuerza Aérea del Tío Sam. A pesar de poder volar sólo con unos pocos aviones de entre todos los que, en la vida real, dispone la Fuerza Aérea más potente del mundo, el juego merece la pena. Muchas han sido las buenas ideas puestas en práctica pero, si te interesa pilotar cazas, no dejes de leer este artículo en el interior de la revista.

Nascar 2000 90

Genuino sabor americano. Estamos ante la que, con toda probabilidad, sea una de las carreras más famosas de la historia de la competición automovilística en Estados Unidos. Puedes ganar, pero ¡ojo!: te advertimos que la victoria no será un regalo.

F1 World Grand Prix 92

Velocidad a cámara lenta. No es que sea lo último en juegos de carreras de coches, pero tampoco está mal. Sobre todo para quienes se inicien en el mundo de la simulación para competiciones sobre cuatro ruedas. Las situaciones comprometidas no dejarán de presentarse...

secciones

6 Léeme.bat

Para cuando otros ni siquiera sospechan lo que se les avecina, Computer Gaming World ya os está ofreciendo un repaso a las noticias más interesantes que nuestros reporteros han recopilado a lo largo del mes.

10 Interfaz

Como habéis venido observando, nuestro afán por dedicar a esta sección dos páginas de la revista en cada mes, está a punto de lograrse. Esperamos que nuestras respuestas os sirvan de ayuda para solventar cualquier duda que tengáis.

12 Hardware

Esta vez serán analizadas las virtudes, y también los defectos de un volante con pedales para juegos de carreras de coches, así como los nuevos cascos creados por Logic 3 para que no te pierdas ni un susurro de tu título favorito.

15 Zona Alfa

Tres han sido los juegos analizados para el mes que nos ocupa. Podréis encontrarlos dentro de poco en el mercado, pero deberéis tener cierta paciencia. Son juegos que os entusiasmarán..

19 Zona Beta

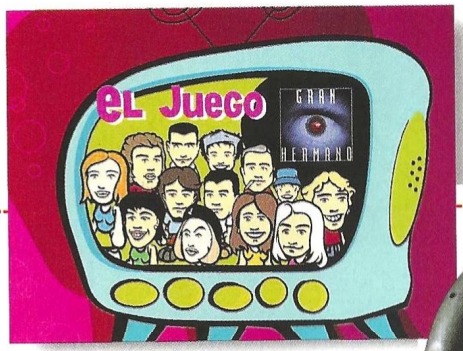
Esta sección os ofrece la posibilidad de asomaros a las versiones casi definitivas y jugables de títulos que aparecerán en un futuro inmediato. ¡Atención a los siete títulos que llenas estas páginas en julio!

124 Top Secret

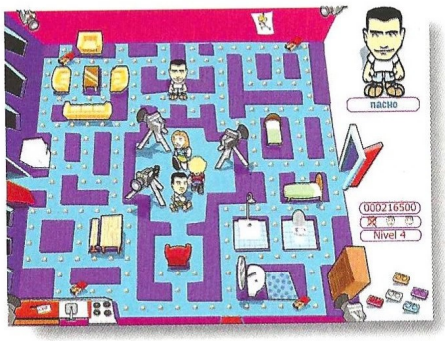
No es que ser tramposos sea algo malo, si se trata de aventurar hipótesis para haceros más fácil vuestro paso por los juegos. Respecto de las soluciones a juegos concretos, disponéis de las de Devil Incide y La Máquina del Tiempo. La primera parte de Martian Gothic se encuentra en el interior del CD si bien el mapa de la base marciana podréis encontrarlo en nuestras páginas centrales para que podáis jugar con una reproducción a color del mismo. Este mes os ofrecemos, además, trucos que os ayudarán con Flying Heroes, Ground Control –el juego que incluimos en portada- y Daikatana.

130 Top CGW

Si bien es cierto que podréis ganar fabulosos juegos por vuestra participación, no es menos cierto que la información que nos proporcionáis al votar, nos permite configurar cada mes la lista de los mejores juegos que actualmente se comercializan en nuestro mercado español.



Haz tu sueño realidad y participa en Gran Hermano



Gran Hermano, uno de los mayores éxitos televisivos de los últimos años, está siendo transformado en videojuego para todos los usuarios de PC. Después del éxito obtenido tanto en televisión como en libros, revistas y CD's, Softmachine BV e Infogrames España nos ofrecen el juego, en el que encontraremos a todos los concursantes de tan singular programa.

Sin lugar a dudas, el videojuego tratará de emular lo mejor posible las bases del programa, que como todos sabéis se desarrolla en una casa en la que diez concursantes tienen que permanecer 90 días sin contacto alguno con el exterior.

En el juego tendremos la ocasión de seleccionar a nuestro concursante favorito para tratar de superar todas y cada una de las pruebas a la que nos someta el "Gran Hermano". A medida que las vayamos superando y avancemos en nuestro periplo como concursante, seremos premiados con imágenes de los mejores momentos del programa.

Por supuesto, todos los concursantes han sido caricaturizados de un modo absolutamente genial, y no costará nada reconocerlos.

Pero quizás lo mejor de todo es el precio que va a tener; tan sólo 2.595 pesetas, algo que hará que esté al alcance de todos.

Acuerdo entre Flexiline y Joytech

Flexiline, una de las compañías más importantes del panorama español en lo que se refiere a distribución de periféricos y venta de ordenadores, ha firmado un acuerdo con la multinacional inglesa Joytech Europe, la cual pertenece a uno de los mayores grupos de desarrolladores de software, como por ejemplo Take2. En el último año, Joytech ha acaparado el 26% de las ventas en el Reino Unido, algo realmente asombroso, sobre todo teniendo en cuenta la gran cantidad de compañías que hay dentro de este sector.

JOYTECH EUROPE

flexiline

Además del amplio catálogo con el que cuentan, Joytech es una de las compañías que ya están desarrollando periféricos para las máquinas del futuro, como por ejemplo PlayStation2.

El acuerdo firmado permitirá a Flexiline, entre otras cosas, distribuir en el mercado español una serie de productos inéditos, como las futuras tarjetas de memoria para PSX oficiales del Manchester United y los productos oficiales de la escudería Jordan de Fórmula 1.

Dentro de la gama Jordan, los usuarios de PC dispondremos en breve de algunos volantes bastante asequibles y de buena calidad, muy similares a los de un monoplaza de F-1, de modo que la sensación de pilotaje será fantástica.

Estos volantes costarán entre 7.990 y 15.990 pesetas, siendo asequibles para la gran mayoría de los usuarios.

Microsoft adquiere Bungie Software

Microsoft, la multinacional fundada por el multimillonario Bill Gates, ha adquirido recientemente Bungie Software, compañía que está desarrollando dos de los títulos más esperados por los usuarios de PC. Estos juegos son Oni y Halo, de los que se pudo ver bastante en la pasada edición del E3. Gracias a esta nueva maniobra comercial, Microsoft se afianza con un buen número de compañías, de las

que sin duda sacará provecho, sobre todo con vistas a su próxima y flamante consola, X-BOX.

De hecho, uno de los primeros juegos de esta compañía que va a aparecer con casi toda seguridad para X-BOX es Halo, uno de los mayores proyectos de los últimos años, que próximamente aparecerá para PC.

Una de las razones por las que Microsoft ha adquirido Bungie Software es por la exclusividad de los juegos, por lo que es bastante posible que no sean vistos en otras plataformas, aunque es demasiado pronto para afirmar esto.

Sin lugar a dudas, Microsoft se ha hecho con el control de una gran compañía, de la que sacará provecho en todos los sentidos.

Nuevos lanzamientos de Havas Interactive

Havas Interactive, distribuidora de Sierra, acaba de anunciar dos nuevos lanzamientos. Se trata de un pack con tres juegos llamado "¡Pack Guai!" y de Caesar III, este último con un nuevo precio y una nueva carátula.

El pack está compuesto por tres divertidos juegos, encasillados en distintos géneros. De este modo, podemos encontrar Woodruff, una aventura gráfica con un peculiar estilo de dibujo animado, en la que tendremos que ayudar a nuestro personaje para que encuentre al asesino de nuestro osito de peluche. También se incluyen King's Quest VII y Enigmanía, ambos muy divertidos. En King's Quest VII, recorreremos un mágico mundo en busca de la princesa Rosela y su madre Velanice, atrapadas en el mundo de Eldritch.

Enigmanía es un juego de estrategia en el que tendremos que resolver enigmas para salvar al mundo, ya que hemos sido capturados junto con el Dr. Brain. Será vital el uso de la cabeza en este juego, ya que de otro modo no conseguiremos regresar a casa.

Por último tenemos Caesar III, uno de los mayores éxitos de Havas Interactive en el pasado año. Las principales novedades de este juego son el precio y la nueva carátula con la que contará. El precio se ve reducido en casi un 30%, pasado de costar 6.995 pesetas a costar tan sólo 4.975 pesetas.

Caesar III, para aquellos que anden un poco despistados, es un juego de estrategia en el que prima la construcción de ciudades. La acción nos sitúa en Roma, y tendremos que saber cómo gobernar a nuestro pueblo. Buenos juegos a muy buen precio.

Nuevo pack "Classic Games" de Digital Dreams Multimedia

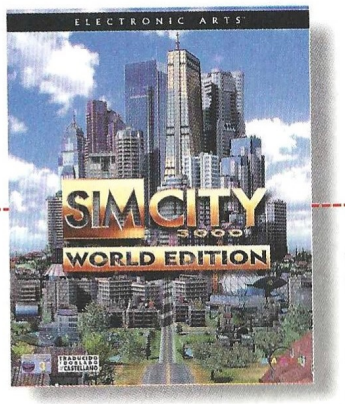
Digital Dreams Multimedia parece no parar ni siquiera en pleno verano. A partir del mes de julio, todas aquellas personas que disfruten con los packs de juegos tienen una cita obligada con lo nuevo de Digital Dreams. Se trata de "Classic Games", un pack en el que encontraremos dos juegos muy divertidos.

Uno de ellos se llama "North and South", un juego de estrategia basado en la guerra de secesión de los Estados Unidos, en la que los estados del norte lucharon durante cuatro años con los estados confederados, ubicados en el sur. Éstos últimos estaban a favor de la esclavitud, e históricamente son los que perdieron la guerra, aunque nosotros tendremos la ocasión de cambiar el rumbo de la historia. Pero eso no es todo, ya que podremos volver a repetir la historia liberando a la raza negra del opresor sureño.

El otro juego es "Seven Kingdoms: Ancient Adversaries", en el que podremos tomar el control de una de las diez civilizaciones que se nos ofrecen, entre ellas las china, la persa, la vikinga o la maya. Partiendo de un modesto pueblo con escasos recursos, tendremos que tratar por todos los medios que nuestro pueblo alcance el poder, ya sea gracias a la fuerza bruta, a la persuasión o a la alianza con otra civilización.

Este juego ofrece un modo multijugador la mar de divertido, con el que podremos demostrar a nuestros amigos quién es el que manda.

Como decimos, este pack se podrá comprar a partir de julio y costará solamente 2.995 pesetas. Una gran noticia para los amantes de la estrategia.



Nueva versión del aclamado Sim City 3000

Uno de los juegos más aclamados en todo el mundo ya tiene nueva versión. Nos referimos a Sim City, uno de los juegos más divertidos de cuantos se han programado, en el que nuestro objetivo era construir una gran ciudad y mantenerla bien en todos los aspectos posibles, proporcionando a nuestros ciudadanos todo lo que pudiesen necesitar. La nueva versión se llama Sim City 3000 World Edition, a la que se han añadido jugosas novedades respecto a la anterior. En esta ocasión, tendremos la posibilidad de, por ejemplo, reunificar Berlín, salvar a Moscú del crimen organizado o rediseñar Madrid.

Para que las ciudades sean lo más reales posibles, podremos optar por adornarlas con más de noventa monumentos de todo el mundo. Asimismo, la arquitectura que podremos utilizar es la que más abunda en Europa, Asia y Norte América.

Aquellos que disfrutaran provocando desastres naturales en las ciudades, se alegrarán al saber que se han incluido cuatro nuevos, de modo que podremos ver cómo una plaga de langostas llega a la ciudad o cómo unas nubes tóxicas ponen en peligro a la población.

Por último, y para los más perfeccionistas, podrán crear sus propios edificios con el Building Architect Tool Plus, una asombrosa herramienta para dar rienda suelta a nuestra imaginación.

Si eres un fiel seguidor de esta saga, Sim City 3000 World Edition no te defraudará.

Nuevas Voodoo4 4500 y Voodoo5 5500

Si estás pensando en hacerte con una nueva aceleradora 3D, la nuevas Voodoo de 3dfx te pueden resultar interesantes. Se trata del modelo Voodoo4 4500 y del Voodoo5 5500, ambas ofreciendo unas muy buenas prestaciones a todos aquellos que quieran disfrutar al máximo con sus juegos de PC.

La primera de ellas está equipada con un procesador VSA-100, que posee un motor 3D capaz de ofrecer más de 333 megatexels por segundo. La RAMDAC de 350 MHz soporta resoluciones de hasta 2.048X1.536 en 2D, y cuenta con una memoria gráfica de 32MB. Esta tarjeta estará disponible en las versiones PCI y AGP, y es compatible con las principales API, incluidas DirectX, Glide y OpenGL, y podrá ser adquirida por 39.990 pesetas.

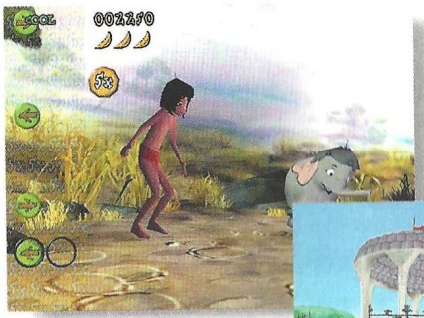
En cuanto al modelo Voodoo5 5500, que costará 69.990 pesetas, contará con 64 MB de memoria gráfica, así como con dos procesadores VSA-100, que se combinan para ofrecer la llamativa cifra de 667 megatexels por segundo, creando entornos tridimensionales muy realistas con colores de 32-bits. Esta tarjeta, incluirá en el paquete un CD con varias demos jugables, así como una demo del software WinDVD de Intervideo.

Al igual que la Voodoo4, Voodoo5 estará disponible en las versiones AGP y PCI y será compatible con los API más importantes. Sin duda alguna, las tarjetas más potentes del catálogo de 3dfx.

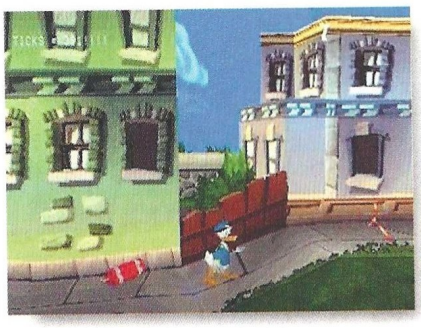
Disney Interactive presenta en España su nuevo catálogo de productos

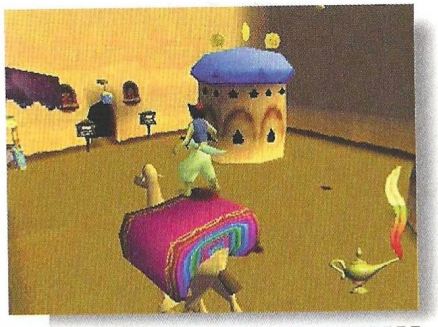
Por todos es sabido que Disney es una de las empresas más grandes del mundo. Gracias a esta compañía, millones de niños disfrutan en todos los países. De un tiempo a esta parte, Disney nos ofrece un buen número de títulos para PC, la mayoría de ellos destinados al público infantil. Películas tan importantes como Toy Story pueden ser encontradas en forma de juego, por lo que revivir nuevamente las aventuras de nuestros personajes favoritos no es difícil en absoluto.

Los juegos más novedosos y de los que aún tardaremos en saber más, fueron The Jungle Book: Groove Party, 102 Dálmatas: Puppies to the Rescue, Aladdin: Nasira's Revenge, Dinosaurs y Donald Duck: Quack Attack. Como se puede comprobar, las más rutilantes estrellas del archiconocido universo Disney están presentes en estos títulos, por lo que la elección no será nada fácil, sobre todo teniendo en cuenta que todos son juegos de acción.



Una vez más, Disney Interactive nos ofrece un catálogo de lo más variado y prometedor, que muy pronto podremos disfrutar.





Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
B-17 Flying Fortress Hasbro	12/00
Civilization: Call To Power 2 Activision	11/00
Close Combat: Utah Beach Mattel	12/00
Command & Conquer: Renegade Westwood	12/00
Destroyer Command Mattel	12/00
Elder Scrolls: Morrowind Bethesda	11/01
Escape from Monkey Island LucastArts	12/00
Hitman: Code 47 Eidos	09/00
Legends of Might & Magic 3D	11/00
Metal Gear Solid PC Microsoft	10/00

De los creadores de Homeworld llega Sigma

El próximo gran juego de Relic, creadores de Homeworld, se llamará Sigma, el cual parece, debido a su concepción, extraído directamente de las páginas del libro de George H. Wells, La Isla del Dr. Moreau. Situado en el año 1.930, el juego se desarrolla en unas islas secretas situadas en medio de ninguna parte. Los seres de estas islas son muy extraños, y nuestra misión principal, al parecer, será la de combinar libremente el ADN de unos con el de otros, para de este modo conseguir especies únicas. Por ejemplo, si mezclamos el ADN de un erizo con el de una ballena, lograremos un ser gigantesco que será bautizado con el nombre de Spiny Norman.

Según los creadores, será posible hacer más de un billón de combinaciones entre animales.

Más velocidad de la mano de Ubi Soft y Jacques Villeneuve

La multinacional Ubi Soft ha anunciado recientemente su asociación con Jacques Villeneuve, uno de los pilotos más cotizados de la Fórmula 1. Lo que Ubi Soft pretende conseguir es, gracias a sus experimentados programadores y a la inestimable colaboración del mencionado piloto, un juego que no tenga precedente alguno en el mundo de los videojuegos, de ahí que hayan recurrido a Jacques Villeneuve. Esto es algo que ya han puesto en práctica otras compañías, y la verdad es que hasta el momento siempre ha resultado, por lo que podemos esperar un gran producto.

El juego estará ubicado cronológicamente en un futuro muy cercano, allá por el año 2.010 o 2.020, y las reglas de este serán inéditas, es decir, creadas en rigurosa exclusiva para el juego. Del desarrollo del proyecto se está encargando la empresa WEG, y Ubi Soft ha sido la elegida para producir y editar el juego gracias a su indudable experiencia en el sector de la velocidad.

El papel fundamental de Jacques Villeneuve será, entre otras cosas, prestar su experiencia a los responsables de Ubi Soft, anticipándoles cómo serán las carreras de coches en los años ya mencionados. Los circuitos que aparecerán en el juego serán uno de los puntos fuertes, ya que estarán ubicados en las más bellas ciudades del mundo, ofreciendo al jugador cotas de realismo altísimas.

Gráficamente promete ser una auténtica maravilla, ya que según Ubi Soft, contará con gráficos e innovaciones técnicas que darán a los jugadores una realista sensación de pilotaje.

Pero eso no es todo, porque paralelamente al juego, una competición a través de Internet permitirá a todos los aficionados de las carreras competir entre sí. Todo esto es muy curioso, debido a que todo aquel que quiera hacerse con una "licencia de conducción virtual" deberá superar unas clases de aprendizaje. Al final de la competición, los 20 mejores conductores tendrán la ocasión de medirse al propio Jacques Villeneuve en un circuito diseñado especialmente para la ocasión. Ni que decir tiene que el ganador será debidamente premiado.

Todo esto y posiblemente más será lo que próximamente nos ofrezca tan ambicioso título.

Teletipo

Como cada año, el SIMO TCI será una cita ineludible para los profesionales del sector. En esta ocasión, la Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones se celebrará entre los días 7 y 12 de noviembre, ambos inclusive, y el lugar en el que se ubicará será el de siempre, el Parque Ferial Juan Carlos I del Campo de las Naciones de Madrid.

Diablo II, la continuación de uno de los mejores juegos de Rol de todos los tiempos, ya está terminado, y será lanzado de manera simultánea en todo el mundo el día 28 de junio. Apunta bien esta fecha, porque de lo contrario puedes perder la ocasión de hacerte con el que se prevé uno de los mejores juegos de la historia.

Seguramente estarás al corriente de la futura llegada de PlayStation2 a nuestro país, y a buen seguro que alguno de sus juegos te llama la atención de un modo especial. Pues si pensabas que sería imposible ver uno de esos juegos en PC estabas equivocado. El tan traído y llevado Munch's Oddysee, de la saga Oddworld, será programado para PC, y según sus creadores no tendrá nada que envidiar a la versión para la máquina de Sony. Una gran noticia para los seguidores de Abe.

Heart of Stone, uno de los juegos anunciados por Pyro Studios, creadores de Commandos, ha sido cancelado, al menos por el momento. Debido a la marcha de dos de sus componentes, el equipo que se encargaba de este juego ha sido desplazado al desarrollo de Praetorians, para que éste no se retrase demasiado. Una verdadera lástima.

John Carmack, jefe de diseñadores de id Software, ha anunciado que están preparando una nueva versión de Doom, el "shooter" que causase estragos allá por 1.993. Al principio no toda la compañía estaba de conforme, pero finalmente parece que todos han llegado a un acuerdo, de modo que volveremos a ver un Doom en nuestros PC's.

Se trata sólo de un rumor, pero hay posibilidades de que Monolith Productions esté enfrascada en la programación de Alien Vs. Predator 2. La compañía no se ha pronunciado al respecto, pero todo apunta a que están empleando el afamado motor LithTech en la programación.

En caso de ser verdad, un gran juego estaría en camino.

Amigos míos: os escribo esta carta porque me encuentro sin saber qué hacer en una fase del juego Zero Zone. Estoy en el búnker de Kyle y no puedo sacar el disco de Sunny Boy. ¿Podríais proporcionarme la forma de hacerlo? Gracias.

Daniel Rin, Madrid

Deberías habernos explicado mejor la situación, pero si se trata del CD que creemos que se trata, para sacarlo tan sólo tendrás que pulsar en los mismos tubos sobre los cuales lo hiciste para meterlo.

Hola. Estoy jugando el título que regalabais con la revista número 35 "La Fuga". El problema es que sé que tengo que abrir la hucha, pero no la encuentro por ninguna parte. ¿Podéis ayudarme?

Sagardoi, Correo electrónico

El problema que tienes es que no sabes cómo es la hucha. En la solución se habla de encontrar el cerdo que está situado en la primera habitación de la esquina inferior izquierda del bloque inferior en las habitaciones de los policías.

Para los amigos de Computer Gaming World: me llamo Juan y necesitaría trucos para un juego un poco antiguo que se llama Commandos. Estoy desesperado.

Juan L. Feliu, Oliva (Valencia)

Las contraseñas de acceso a los niveles 2 al 20, ambos inclusive, son éstas: YJJXB/ ZDDIT/ RFFIJ/ K4TCG/ MIR4M/ 7QVJV/ K99XC/ AAAX1/ JSGPW/ CMODD/ JGHD3/ PUUWW/ WT348/ 139PO/ L9IPV/ FXIMV/ YJOJG/ IFCWJ/ GDKWT. Además, si durante el juego tecleas 1982GONZO o GONZO1982 si el primero no funciona, pulsando SHIFT + X el comando seleccionado se teletransportará al lugar en donde pises con el ratón. Con CTRL + I tendrás invencibilidad, y con CTRL + SHIFT + N terminarás la misión.

Hola, amigos de CGW. Llevo mucho tiempo intentando acabar el juego Alone in the Dark 3. No tengo ni idea de cómo desactivar el muro de pinchos con la peluca de Cobra en la parte del juego en donde libero a Emily. Espero que me podáis ayudar.

Javier Esteban, Madrid

Quítale al carcelero el cuchillo y lanza el frasco de amoníaco contra la puerta para despertar a Emily. Ella activará la palanca que se encuentra a su lado y detendrá la plancha con los pinchos. Tendrás que abrir la puerta sin cerradura que se encuentra en el otro extremo del pasillo apalancando un gancho que cuelga del techo usando para ello la peluca.

Amigos de la revista. Tengo un Pentium II a 350 HZ, con 64 Mb de RAM, tarjeta Intel 740 y disco duro de 4 Gb con una Soundblaster 64 PCI. Acabo de comprarme Everquest y me gustaría saber que es lo que tendría que comprar para aprovecharlo al máximo. Mi módem es de 56 k. He pensado comprar una buena tarjeta aceleradora, pero no se cuál. Una que no se quede pronto obsoleta, por ejemplo ¿la GeFORCE?

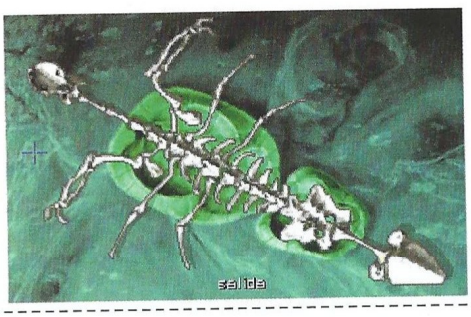
A Guzmán, Correo electrónico

En principio el juego no tendría porqué darte problemas con la configuración de equipo que tienes. No obstante, la GeFORCE es una de las mejores tarjetas gráficas que puedes encontrar en la actualidad en el mercado. Sus microprocesadores so los mejores, pero resulta que también es la más cara y, de momento te sobrará potencia para jugar los títulos que salgan al mercado. Esta tarjeta resulta efectiva con un bus AGP. Si no lo tienes la rentabilidad que puedes sacarle a la GeForce estará bastante por debajo de sus posibilidades reales. Si no dispones de este bus quizá debieras plantearte seriamente otras opciones como la Voodoo 3000, que dispone de bus PCI como aquel en donde has pinchado tu tarjeta de sonido.

Estimados amigos de Computer Gaming World: estoy jugando un título un poco antiguo. Se llama The Dig y me gusta mucho. Lo malo es que no sé cómo reconstruir el esqueleto de una tortuga. Llevo parado en esta fase del juego bastante tiempo y estoy desesperado. ¿Podéis ayudarme? Una vez formado, ¿qué tengo que hacer?

Andrés Cruz, Madrid

Una vez recompuesto el esqueleto de la tortuga extraña, deberá quedar



como se muestra en la imagen. Después de colocarlo todo, tendrás que poner en su interior la cápsula. Un cristal verde hará el resto.

Hola, amigos de Computer Gaming World: a veces me pregunto porqué existen juegos en el mercado que necesitan grandes requerimientos por parte de los ordenadores sobre los que deben funcionar sin ofrecer tan buenos resultados como otros que requieren sistemas menos elitistas. ¿No debería ser al revés?

***Leo Robles,** Alcorcón (Madrid)*

Tan sólo es una opinión, si bien es cierto que algunos juegos no están tan bien optimizados como deberían. Esta circunstancia les lleva a necesitar de tarjetas gráficas y procesadores muy potentes para realizar cálculos matemáticos Se supone que el cálculo es la parte más dura sobre todo en juegos 3D, pero a los programas nos se les dedica el suficiente como para mejorarlos hasta el límite, y se intenta suplir esa falta de optimización solicitando del PC un potente hardware –procesador, tarjeta gráfica y memoria– de elevada potencia.

Da la sensación que es lo habitual porque un proceso, como Dios manda, de optimización de un juego hasta el límite, es tedioso y consume mucho tiempo. Al ritmo que se mueve el mercado las empresas sufren una terrible carencia de tiempo. Como las tarjetas están especializadas en determinados cálculos, sobre todo para juegos 3D, no se preocupan en darle al procesador el juego tan "masticado". Si por el contrario un juego, que es muy bueno, necesita unos requerimientos del sistema menos elevados, con toda probabilidad será que el juego ha sido más y mejor optimizado.

Hola, soy Jose Luis y necesito ayuda en Evidence. En el hospital, cuando se baja en el ascensor al sótano, después de eliminar a todos los gangsters termino en una sala en donde encuentro cajas apiladas. A través de un pasillo llego a una puerta que tiene una especie de caja fuerte que no puedo abrir porque no sé cuál es la combinación. ¿Podéis ayudarme?

***Jose L. L.,** Dos Hermanas (Sevilla)*

Verás, es tan sencillo como que la combinación es 1124. Una vez dentro del laboratorio coge el polvo blanco que se encuentre frente a la caja situada delante de ti, usa la cámara de fotos y ve al metro para llamar a tu amigo el poli desde allí. No vayas a casa.

Amigos de CGW. Necesito urgentemente los trucos para Commandos: Más Allá del Deber. Estoy sin fuerzas porque no consigo avanzar en el juego.

***Vicente Torres,** Oliva (Valencia)*

Los códigos de las misiones 2 a 8 son 8K21X/ 9R291/ 44G9J/ 4HSAB/ J8TSN/ LUK2L/ DUSLZ. Si una vez hayas comenzado la misión, tecleas GONZOOPERA, teclea CTRL + I para invencibilidad, SHIFT + X para teletransportar al comando hasta donde pinches con el ratón. Con CTRL + SHIFT + N terminarás la misión en curso.

¿Cómo puedo quitarle el pasaporte a Mosely en Gabriel Knight III? En Traitor's Gate no se qué tengo que hacer en la sala en donde se encuentra un hombre durmiendo en un sillón.

***Graciela Álvarez,** Mieres (Asturias)*

En el hotel, cuando el conserje no mire tienes que pulsar el llamador de la habitación 33. Verás que recoge una chocolatina y se marcha. Coge tú una chocolatina también. Colócala sobre la cómoda que está frente a la habitación 27 del primer piso. Vuelve a llamar a la 33 y cuando Mosely baje al hall sube tú por la escalera de la izquierda. Ve hasta el pasillo de la habitación 21 y procura que Mosely no te vea. Al pasar, verá la chocolatina y se detendrá un momento a recogerla. Acércate a él por su derecha, y arrebátale el pasaporte.

En Traitor's Gate tan sólo tienes que recoger del regazo del guardia dormido que se encuentra a la izquierda, el manojo de llaves. Cuando las cojas hará unos ruidos. No te muevas hasta que deje de hacerlos y cuando termine dirígete hacia la puerta del fondo de la habitación. Entrarás en una sala roja. Ve por la puerta que tienes a la derecha del lugar por donde has entrado. A su izquierda encontrarás otra puerta con un teclado codificado junto a ella. Tienes que introducir la tarjeta decodificadora para averiguar la combinación.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

Force RS

Una vez más, os ofrecemos información de un nuevo volante. En esta ocasión, Act Labs nos acerca, si cabe, un poco más a la realidad.

9,3

Force RS

Precio: 24.990 (sin IVA)
Fabricante: Act Labs
Pros: El acabado del volante y de los pedales es muy bueno, haciendo que la conducción sea una experiencia realmente gratificante. El precio es muy adecuado.
Contras: Si no te importa prescindir del Force Feedback y otras comodidades, puedes encontrar volantes más baratos.

Conducción real

Como prácticamente todos los meses, un nuevo volante llega para satisfacer a todos aquellos usuarios que estén a punto de adquirir uno. Los hay de todos los tipos, precios y variedades, siendo los que mayor demanda obtienen aquellos que están provistos de la tecnología Force Feedback.

El que nos ocupa está encasillado en esa categoría, y además de contar con el mencionado Force Feedbak, tiene otras muchas cualidades por las que merecería la pena adquirirlo, entre ellas el precio.

Hay que tener en cuenta que muchos otros volantes, ofreciendo algo similar o incluso menos prestaciones, valen lo mismo o más, llegando en muchas ocasiones a las 30.000 pesetas.

El nuevo volante de Act Labs está realizado con materiales robustos, capaces de aguantar todo lo que le echemos. El volante está recubierto con piel de una gran calidad, lo que evita, entre otras cosas, que las manos se nos deslicen por el volante tras un rato jugando. Podemos girar sin demasiados problemas hasta la nada despreciable cifra de 280º, siendo, en cualquier caso, el ángulo de giro configurable a nuestra voluntad.

Los pedales también están muy bien realizados, y cuentan con un reposa-pie para los momentos en que no estemos utilizando el freno.

Si piensas en adquirir un volante para sacar el máximo partido a tus juegos de conducción favoritos, el Force RS de Act Labs es una muy buena opción.

Screenbeat Back Headphone

Si estás pensando en adquirir unos cascos para escuchar música o cualquier otra cosa en tu ordenador, no pierdas de vista los nuevos Screenbeat Back Headphone de Logic 3.

8,1

Screenbeat Back Headphone

Precio: 2.190 (sin IVA)
Fabricante: Logic 3
Pros: El buen diseño y la calidad de sonido que proporcionan, son las grandes bazas de este periférico tan atractivo como útil.
Contras: Si los cascos habituales no te resultan incómodos o no los usas muy a menudo, no apreciarás demasiadas diferencias.

Siempre en sintonía

No siempre podemos poner música en nuestro ordenador, debido mayormente a que puede ser una molestia para otras personas que estén en nuestro entorno. La posibilidad de utilizar unos auriculares suele ser desechada, ya que en la mayoría de los casos resultan incómodos tras un largo periodo de tiempo en nuestra cabeza, por lo que muchas veces nos tenemos que conformar sin sonido, y la verdad es que esa opción es menos agradable que el resto, sobre todo si lo que queremos es jugar durante un rato a nuestro juego favorito. Debido a esto y a muchas otras cosas, Logic 3 nos ofrece unos cascos llamados Screenbeat Back Headphone, cuya mayor peculiaridad es que son traseros, es decir, se apoyan en la nuca, liberando al usuario de una presión constante.

La calidad de sonido de estos cascos es muy buena, y podremos utilizarlos para oír música o jugar con nuestro juego favorito sin tener que molestar a nadie de nuestro alrededor.

Aunque los cascos están diseñados para ser utilizados en un PC, se pueden conectar a, por ejemplo, cualquier aparato de audio con el que contemos.

La forma de estos cascos es muy buena, de modo que no nos costará nada adaptarlos a nuestra cabeza.

Si quieres disfrutar del mejor sonido no te los puedes perder.

GROUND CONTROL

¡TE RECOMIENDO QUE TE ALISTES YA!

Un universo de acción y tácticas 3D en tiempo real

SIERRA™

massive entertainment

WON
www.won.net

HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. Avda. de Burgos, 9 - 1º Of. 2 - 28036 Madrid - Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37 - www.havasinteractive.es

Vendo casco de mi abuelo.
Años 40. Perfecto estado.
Contactar con **www.aucland.es**

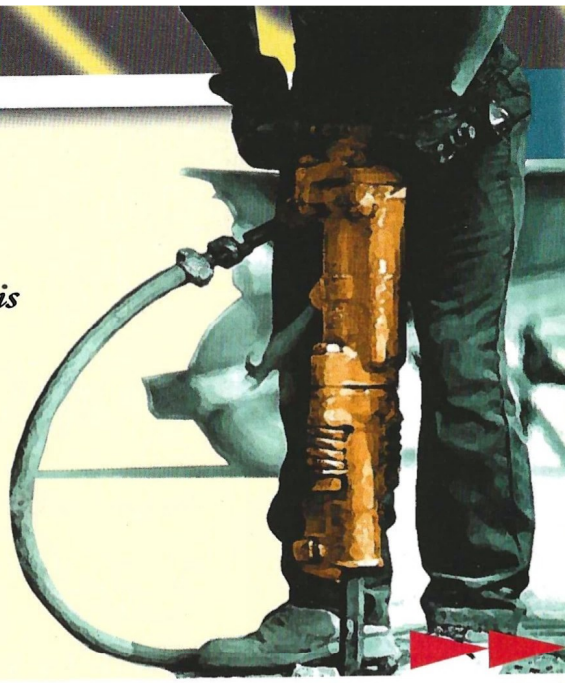
Una nueva manera de comprar y vender. aucland Subastas

Una nueva manera de comprar y vender. aucland Subastas

Decorador busca frutero original
para restaurante de diseño.
Contactar con **www.aucland.es**

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



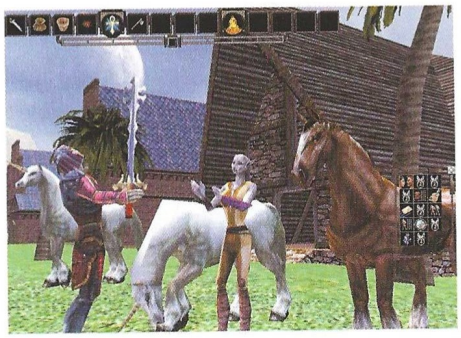
Ultima Online 2

Universos persistentes sin "bugs"

En realidad, las críticas fueron implacables y Origin redujo a un amago el salto que muchos fanáticos del rol esperaban. Desde entonces, otros títulos como Everquest o Asheron´s Call han seguido el mismo planteamiento con más rigor y mejores resultados. "On line" es el nuevo Dorado para muchas compañías y Origin continúa dispuesta a hacerse con una posición dominante con está secuela que está desarrollando bajo el título provisional de Ultima Online 2.

Al igual que su predecesor, UO2 también será un universo de rol persistente "on line" que permitirá a los jugadores crear y controlar sus personajes en el mundo fantástico de Brittania. Pero al contrario que en el juego original, la ambientación no será exclusivamente de fantasía medieval. Un terrible desastre ha ocurrido en Brittania cuyas consecuencias han llevado a ese mundo a una especie de Revolución Industrial. Ultima Online 2 tiene lugar dos siglos después de ese cataclismo y en la nueva Brittania los aparatos y seres mecánicos son tan habituales como los hechiceros y espadachines.

Entre las novedades se encuentra la sustitución del sistema de combate libre ya conocido por una serie de arenas en las que los jugadores podrán enzarzarse en todas las peleas que deseen. Los grupos de hechizos y habilidades serán reequilibrados con el objeto de que sea más difícil hacerse con un dominio maestro de muchas de ellas por parte del jugador. Además, se enfatizará el aspecto social del juego favoreciendo la formación de grupos. Por ahora lo que es evidente es que Ultima Online 2 posee un gran aspecto visual; y lo que el público espera es que Origin sea capaz de poner a la venta un producto de calidad adecuadamente finalizado.



El más conocido de los universos persistentes "on line" fascinó y decepcionó a su público a partes iguales. El entusiasta recibimiento que se preveía a un universo de rol "vivo" en 3D se vio atemperado por un programa plagado de "bugs" capaz de acabar con la paciencia del jugador más devoto.

Ultima Online 2

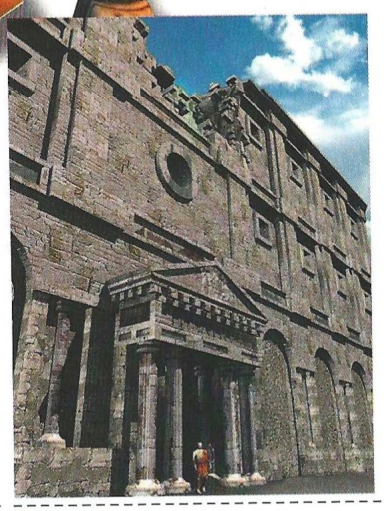
Editor: Origin
Fecha de lanzamiento: último trimestre de 2000

Tales of Chivalry

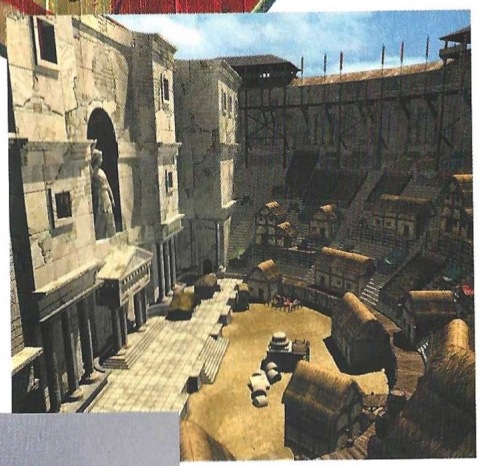
Cerca de los dólmenes, allá donde los druidas hablaban en otros tiempos con los dioses...

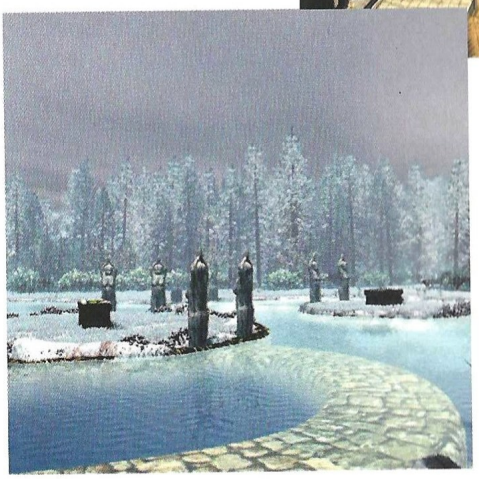
Honor y castigo

La serie se llama "Leyendas". De ella sólo conocemos dos juegos por ahora: Odisea y Tales of Chivalry –La Leyenda de los Caballeros–. Respecto de este segundo título, el capítulo I está a punto de cincelarse para comenzar su lanzamiento al mercado. Se titula "La Espada de la Justicia" y nos transporta en un arrebato de poder hasta el siglo séptimo de nuestra era. Una época oscura en donde la religión, las guerras y los pocos reductos de conocimiento existentes, acaparan las esferas de poder que existen en aquellos oscuros días sobre Europa.



Deteriorados los grandes monumentos de la antigüedad, circos y anfiteatros ya están contaminados por las casas de los plebeyos: muertas las artes y las letras, la oscuridad se cierne sobre el intelecto. El imperio romano que tanto brillo tiempo atrás, tan sólo es una sombra de lo que llegó a ser, y los nuevos tiempos que sobrevienen requerirán de la mano firme de hombres que guíen el destino de los pueblos. Es el momento del cambio, un tiempo en donde la humanidad se estancará para reanudar su marcha con renovadas fuerzas... pero eso será más adelante.

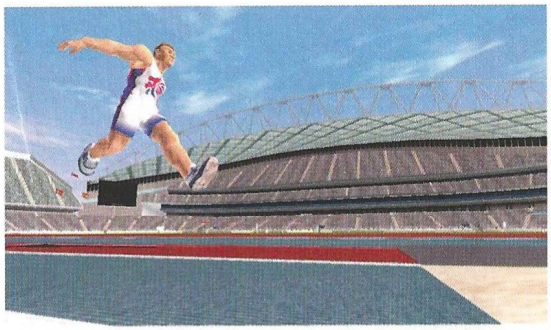




Iluminadas por una luz submarina, el mortecino despertar de las leyendas artúricas nos permitirá jugar este título según la versión celta o cristiana de los hechos que acontecen en el capítulo primero de Tales of Chivalry. Electrizados por una banda sonora que sugiere el alma impetuosa del propio juego, nos veremos transportados hacia otro mundo dentro del nuestro. Hacia la frontera sin límite del desconocimiento casi total. Algo nos está esperando en el mundo de lava. Más allá del pantano de las ofrendas. Cerca del lugar en donde los túmulos respiran con avidez insultante el pensamiento de los hombres...

Tales of Chivalry

Editor: Cryo
Fecha de lanzamiento: tercer trimestre de 2000



Sydney 2000

Como cada cuatro años, este verano tocan Olimpiadas, esta vez, en Sydney, Australia. Y como no podía ser menos, también toca juego oficial de esta competición.

La gloria del oro olímpico

Sydney 2000, el juego oficial de las Olimpiadas de verano que se celebrarán en la famosa ciudad australiana, será el juego de Eidos que intentará reflejar toda la emoción, la pasión y el esfuerzo de los deportistas en la competición mundial más famosa y atractiva que se celebra cada cuatro años. Este simulador deportivo está siendo realizado por ATD, una compañía inglesa, y estará disponible para PC en todo el mundo a finales del verano.

Sin duda, y como sucede en este tipo de títulos, uno de sus puntos fuertes será el aspecto multijugador, aunque por supuesto, también se podrán disputar competiciones jugando una sola persona.

Las disciplinas deportivas que estarán disponibles en este título de Eidos serán las siguientes: 100 metros lisos, 110 metros vallas, martillo, jabalina, triple salto, salto de altura, 100 metros libres de natación, ciclismo, levantamiento de peso, etc. De todas manera, algunas otras disciplinas podrán ser añadidas hasta el momento de salir a la venta.

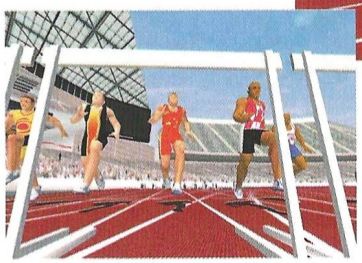
Uno de los aspectos que se están cuidando más en Sydney 2000 es el gráfico. Como podéis observar en las imágenes que os adjuntamos, todos los detalles están siendo muy cuidados para que todo parezca lo más real posible, ya sean los atletas, los estadios, y demás aspectos que rodean a este tipo de competiciones deportivas.

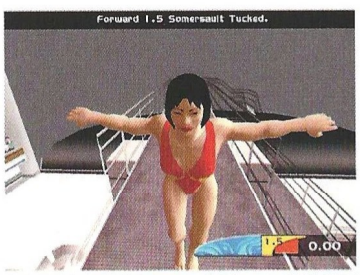
Para simular los movimientos de los atletas de la manera más fiel posible se han utilizado deportistas reales, usando la última tecnología de captura de movimientos, lo que sin duda se verá de manera clara a la hora de jugar. Asimismo, para diseñar los estadios se han realizado dibujos usando planos de los edificios reales, por lo que los que veamos en el juego serán un copia perfecta de los auténticos, sólo que esta vez dentro de los monitores de nuestros ordenadores.

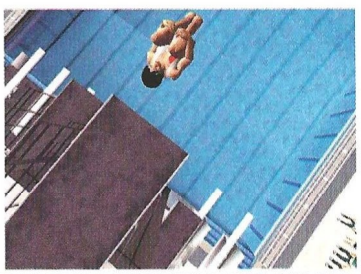
Según ha informado Eidos, habrá varios modos de juego en Sydney 2000, desde el clásico arcade, a modo olímpico o entrenador. El modo olímpico nos permitirá tomar el mando de un grupo de doce atletas (uno por disciplina) y entrenarlos desde en competiciones de poca importancia hasta llegar a la gloria del oro olímpico. Pero antes habrá que conseguir pasar duras pruebas de clasificación si queremos llegar hasta lo más alto. Este modo sólo estará disponible para un jugador.

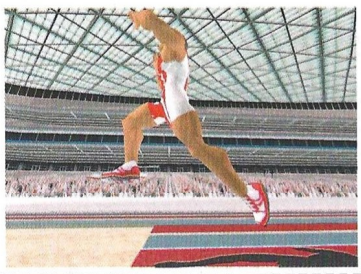
En el modo entrenador, el usuario dispondrá de la habilidad para mejorar las cualidades de sus atletas, desde las físicas a las mentales, para así conseguir el rendimiento óptimo que les permita ser los mejores del planeta. Para ello podremos utilizar un gimnasio virtual en el que nuestros atletas trabajarán muy duro para mejorar su aspecto físico, y así poder saltar más, ser más rápidos y fuertes, y en definitiva, superar todas las dificultades que les separan de la más alta gloria deportiva: el podium de los campeones olímpicos.

El modo arcade se basará en puntos, y en él disputaremos un juego clásico, participando en todas las modalidades presentes en el juego.



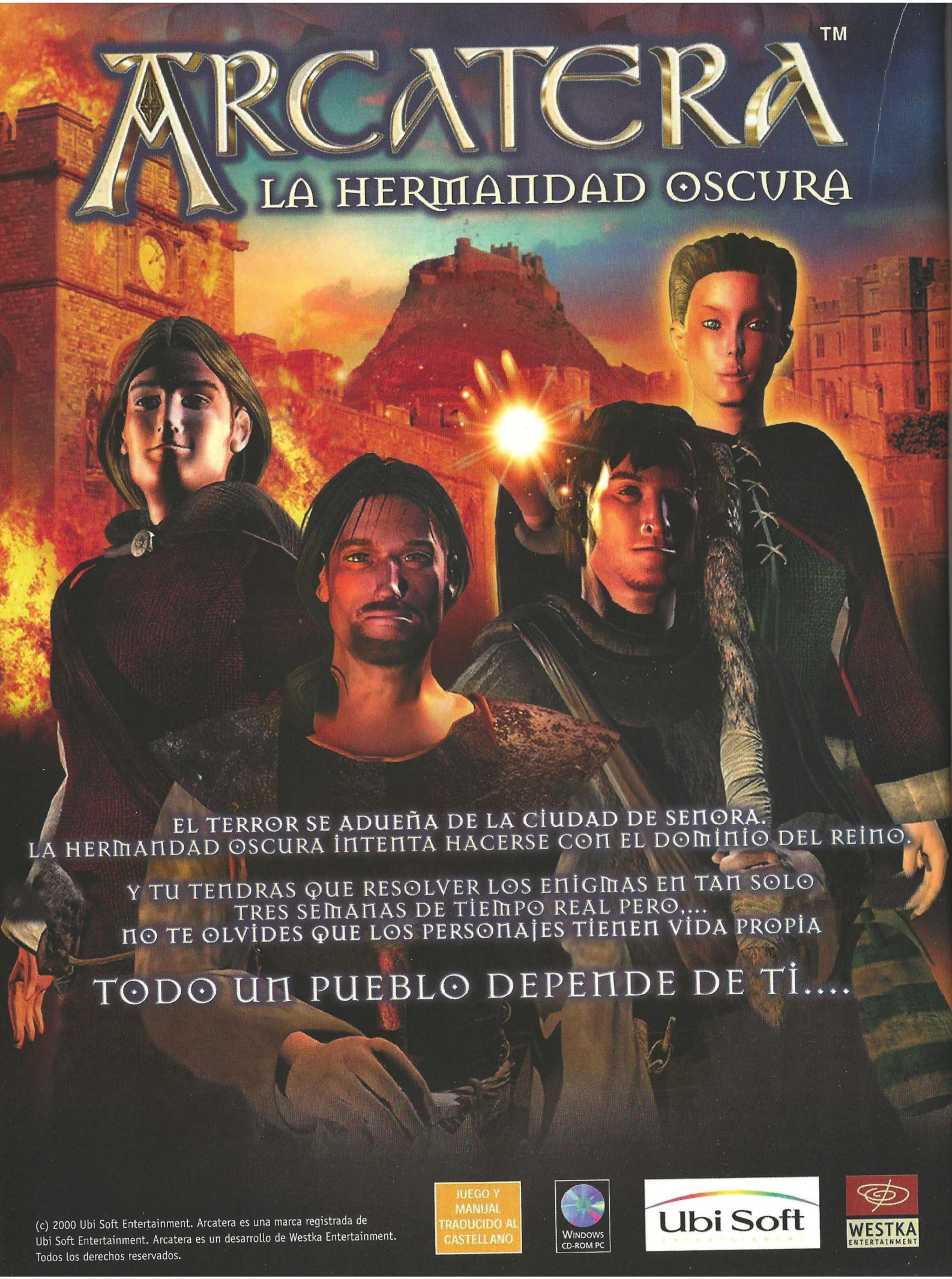






Sydney 2000

Editor: Eidos
Fecha de lanzamiento: tercer trimestre de 2000



(c) 2000 Ubi Soft Entertainment. Arcatera es una marca registrada de Ubi Soft Entertainment. Arcatera es un desarrollo de Westka Entertainment. Todos los derechos reservados.

Zona Beta

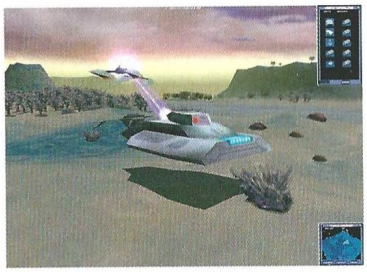
En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

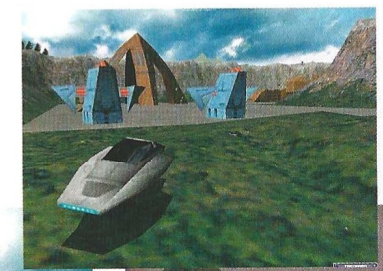
Star Trek: New Worlds

Estrategia bajo la licencia Star Trek

Uno de los atractivos de Armada era la acertada combinación de elementos 2D y 3D que daban forma al logrado aspecto visual del juego. Interplay –al igual que otras muchas compañías en los últimos meses– se arriesga a aventurarse por completo en un mundo tridimensional. Para ello se inspira en todos los elementos que el universo Star Trek ha dado a lo largo de los años pero sin ceñirse a ninguna de las series en particular.

Ambientado en el año 2292, New Worlds relata las aventuras de un pequeño grupo de oficiales coloniales en la superficie de nuevos e inexplorados mundos que son objeto del interés de los tres bandos protagonistas del juego. El jugador podrá elegir entre la Federación, los Klingon y los Romulanos. Binary Asylum quiere que decantarse por una u otra raza no sólo suponga jugar con unidades y estructuras diferentes, sino un mecanismo de juego completamente diferente. La Federación debe actuar siempre de acuerdo con el protocolo de la Flota Estelar y sus acciones deben estar presididas por ciertas normas éticas, mientras que quien elija a los Klingon, obviamente, disfrutará de un estilo de juego mucho más agresivo pero todavía limitado por su código de honor. Por último, los Romulanos son los más convencidos de aquello de que el fin justifica los medios.





El jugador –bajo cualquiera de las facciones– se hace cargo del papel de Comandante de la Colonia. Su objetivo será construir una colonia habitable, explotar los recursos y tutelar el desarrollo y los proyectos de investigación bajo su responsabilidad. Todo ello mientras se las entiende de mejor o peor con los grupos antes mencionados y se enfrenta a ciertas razas alienígenas para las que el factor diplomacia no tiene ninguna relevancia.

En el pasado E3 pudimos echar un vistazo a New Worlds y el excelente aspecto con el que se presenta.

El juego lleva ya un considerable retraso sobre su fecha original de publicación, allá por el otoño de 1999. Sin embargo, el proceso de desarrollo debería estar ya en su fase final de cara a una publicación este mismo verano.

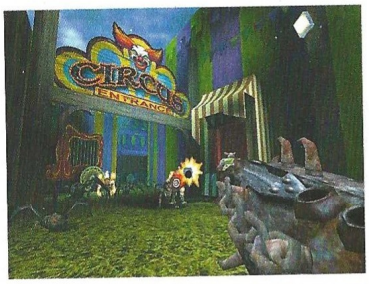
Tras la agradable sorpresa que ha supuesto la publicación de Star Trek Armada –el mejor juego inspirado en la famosa licencia en mucho tiempo–, Interplay se acerca al mundo trekkie bajo la misma perspectiva pero con una diferencia. Esta vez, el salto a las 3D será absoluto.

Star Trek: New Worlds

Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

Zona Beta

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

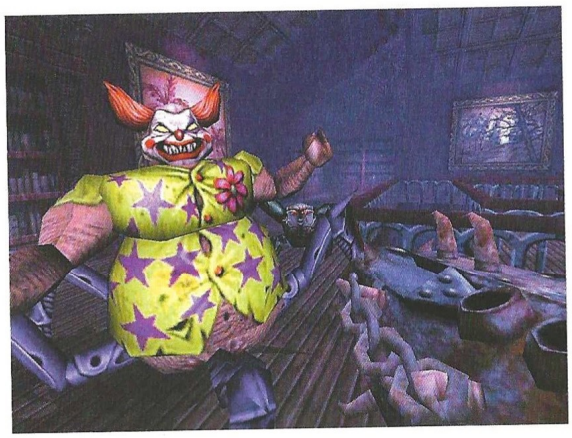


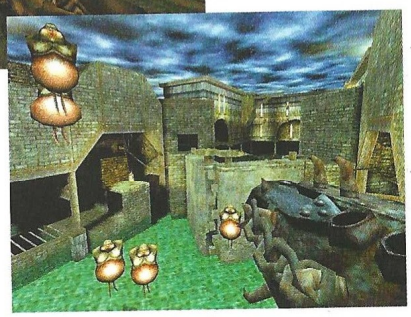
Desde los 70, la máquina de mercadotecnia de KISS siempre ha funcionado a todo tren y de la forma más imaginativa para mantener satisfechos a los fans de la banda. El resurgir del grupo en los últimos años ha propiciado –entre otras ocurrencias– un excelente comic creado por el popular dibujante Todd McFarlane.

Hotter than Hell

Kiss Psycho Circus: The Knightmare Child se inspira a partes iguales en dicha obra y en el legado que la banda ha creado a lo largo de tres décadas para dar forma a un llamativo "shooter" en primera persona que esta generando una considerable expectación, más allá de la presencia de KISS en el proyecto.

El argumento del juego relata el próximo advenimiento de un ser que condenará a la humanidad –The Nightmare Child–. La única esperanza es convocar a una deidad conocida como The Elder para que le haga frente. El jugador debe restaurar el poder de cada uno de los Elder –los cuatro miembros de KISS– que acabarán por dar forma a un ser que tendrá que adentrarse en el reino de las pesadillas para entablar en el decisivo combate final.





The Nightmare Child utiliza una versión modificada del "engine" Lith Tech de Monolith –visto en juegos como la saga Blood– que, entre otras cosas, permitirá mostrar en pantalla más enemigos que en ningún otro juego de estas características. A lo largo de la historia el jugador se hace cargo de cada uno de los miembros de la banda, todos ellos dotados de una personalidad y características únicas. La acción tiene lugar en cinco mundos diferentes, todos ellos inspirados en el excelente trabajo del dibujante McFarlane. El juego hace uso de un retorcido sentido del humor y presenta la más extraña colección de enemigos siguiendo el espíritu "freak" del circo sicótico de KISS. Si bien el aspecto gráfico de la aventura no está al nivel de algunos de los títulos más recientes, el uso de un estilismo cercano a los dibujos animados encaja con la extraña atmósfera presente en el título. The Nightmare Child no solo cuenta con una licencia única –por partida doble, McFarlene y KISS– sino con una historia y ambientación únicas en el género. Habrá que ver hasta donde pueden llegar la banda americana en el mundo de los juegos, pero el fenomenal despliegue de imaginación y la calidad que siempre ha conllevado todo lo relacionado con ellos hace prever un título personal, divertido y dotado de un espíritu épico en la mejor tradición de la banda. Y, como es lógico, todo ello acompañado por un excelente acompañamiento musical cortesía de KISS.

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Editor: Third Law Interactive/Gathering of Developers
Distribuidor: Proein

FX INTERACTIVE

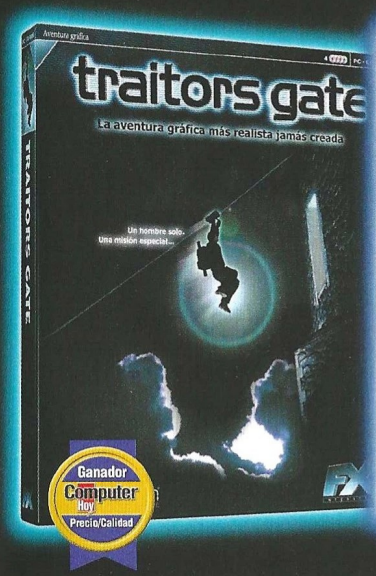
www.fxplanet.com

2.995

2.995 pesetas / 18 euros

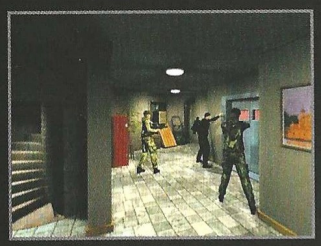
MANUAL · TEXTOS · VOCES CASTELLANO

LAS MEJORES CRÍTICAS SON DE LOS EXPERTOS. EL PRECIO ES COSA NUESTRA.



Aventura gráfica

4 PC · CD-ROM

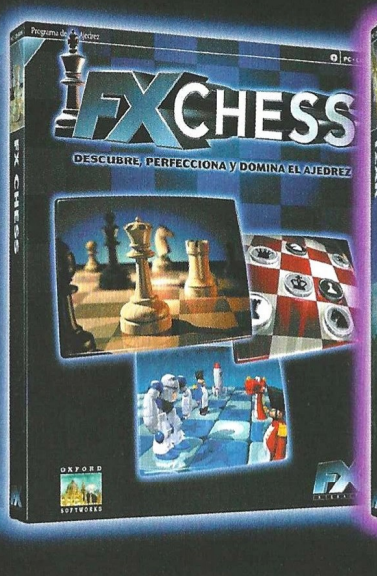


LA AVENTURA GRÁFICA MÁS REALISTA JAMÁS CREADA

Eres agente secreto. Dispones de 12 horas para cumplir tu misión. Uno a uno vas burlando sofisticados sistemas de seguridad. Detrás de cada puerta hay un enigma. Detrás de cada muro, una sorpresa. 4 CDs cargados de realismo y diversión.

"Una completa y compleja aventura que pondrá a prueba todo tu ingenio". "Digna de una película de James Bond".

PC Actual



Programa de ajedrez

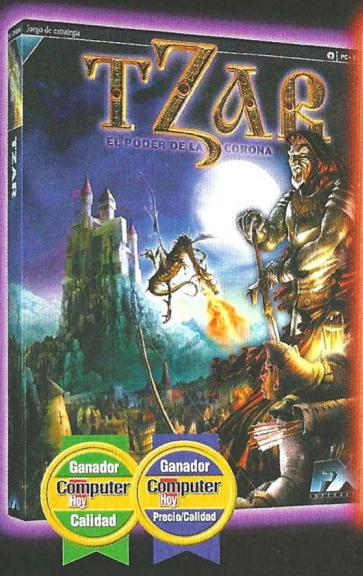
PC · CD-ROM

EL AJEDREZ PARA TODO EL MUNDO

50 niveles de dificultad, estilo de juego humano, movimientos imprevisibles... El oponente perfecto para cualquier jugador. Ayuda a los principiantes, mejora el juego de los iniciados y es un gran reto para los expertos. Aprende con su tutorial y enseña a los niños con las piezas Toy.

"El ajedrez que puede ser jugado desde un principiante a un maestro"

Computer Gaming World



Estrategia en tiempo real

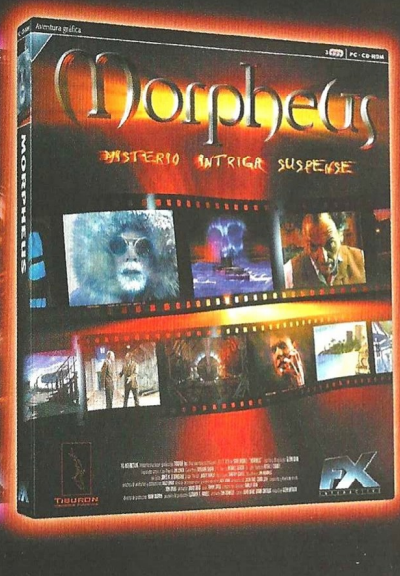
PC · CD-ROM

EL NUEVO CLÁSICO DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Guía una civilización a su máximo esplendor: construye ciudades, fortalezas, puertos, torres mágicas... Descubre nuevos avances tecnológicos. Comercia con otros pueblos y conquista nuevos territorios. Haz de tu reino el más próspero y poderoso.

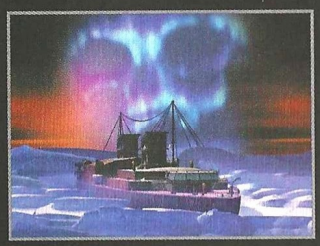
"A veces nos encontramos con verdaderas joyas, como Tzar, un título que podemos poner a la altura de gigantes del género como Warcraft o Age of Empires".

Terra



Aventura gráfica

3 PC · CD-ROM



MISTERIO, INTRIGA, SUSPENSE

Fantásticos mundos en 3D, actores reales, guión de película, increíbles efectos especiales y una cuidadísima banda sonora logran una intrigante aventura gráfica. No podrás parar hasta llegar al final y descubrir el misterio que se esconde tras Morpheus.

"Morhpeus está dispuesto a superar el éxito que obtuvo el legendario "Myst" con un argumento muy trabajado, retos desafiantes y alguna que otra sorpresa".

Micromanía

Los productos FX se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

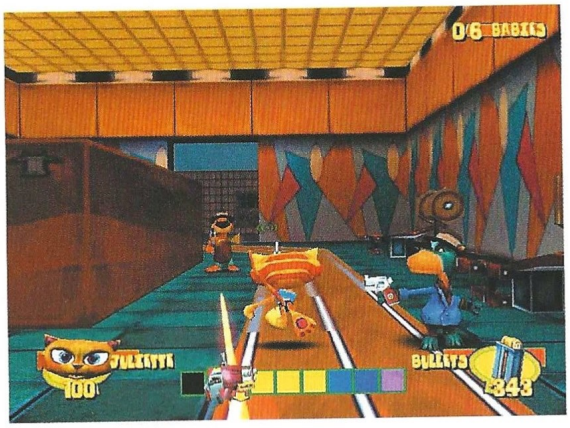
Fur Fighters

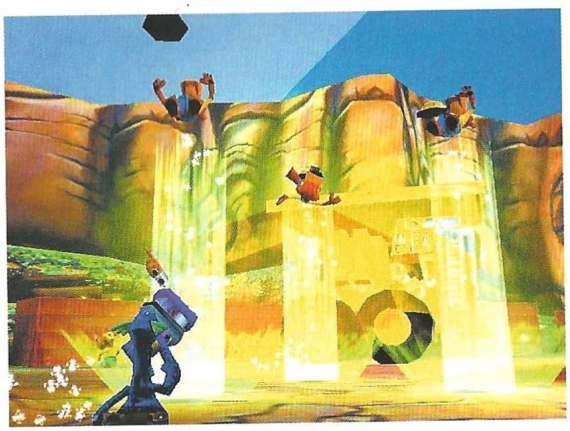
¿Cuánto tiempo hace que no juegas con peluches? Con Fur Fighters tendrás la oportunidad de hacerlo, aunque eso sí, reventando a otros peluches mientras rescatas a toda una guardería de mocosos llorones.

Entrañables peluches

Son seis los protagonistas de este juego de plataformas y acción que Bizarre ha creado para Acclaim: Bungalow –el canguro australiano–, Chang –el panda chino–, Juliette –la gata francesa–, Rico –el pingüino argentino–, Roofus –el perro escocés– y Tweak –el dragón–. Todos ellos tienen que enfrentarse al mismo problema: el General Viggo ha secuestrado a sus familias. Su misión será rescatar a las víctimas y derrotar de una vez por todas al malvado.

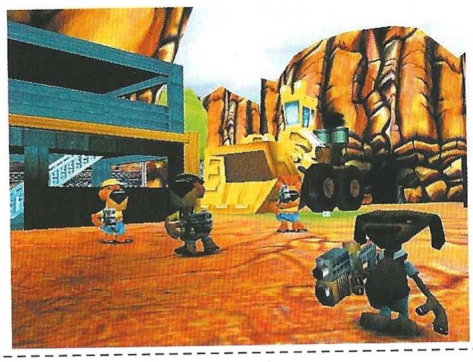
Con tan sencillo planteamiento da comienzo Fur Fighters, que ofrece unos 40 niveles repletos de enemigos, puzzles bastante atípicos y un sorprendente arsenal de armas cuyos efectos sobre los peluches son casi siempre desternillantes.





El juego se desarrolla en un entorno 3D bastante caricaturesco, muy al estilo Warner, y trata de explotar al máximo las habilidades especiales de cada uno de sus protagonistas para obligar al jugador a adaptarse a situaciones diferentes según la zona en que se encuentre.

Una de las peculiaridades del juego es que cada personaje sólo puede rescatar a sus familiares, no a los ajenos, así que es imprescindible jugar con todos recorriendo los escenarios para tener éxito. Además, Fur Fighters tiene varios modos multijugador que quizá atraigan a los aficionados al deathmatch.



Fur Fighters

Editor: Bizarre
Distribuidor: Acclaim

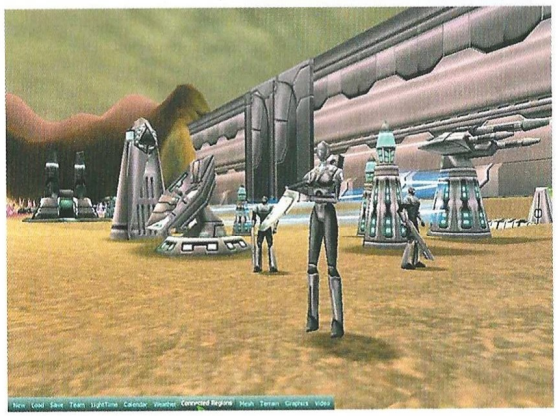
Dark Reign II

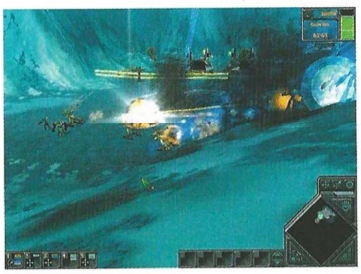
Activision planta cara a Ground Control

Al igual que su predecesor –y tantos otros– la acción de Dark Reign II se sitúa en un futuro apocalíptico. Una fuerza policial denominada Jovian Detention Authority se ha constituido como el poder ejecutivo en un planeta Tierra al borde del desastre ecológico. La élite que gobierna vive cómodamente en ciudades domo mientras la JDA se las entiende con la masa de ciudadanos abandonada en un entorno tóxico y radiactivo. Un catastrófico suceso hará que estos se rebelen y comience la batalla por su destino y el del planeta.

El juego utiliza un nuevo motor gráfico que hace uso de la tecnología Intel MRM para adaptar el rendimiento del juego al procesador de cada ordenador y ofrece resultados espectaculares; algo que hace ya prever un serio competidor para Ground Control. Por de pronto, tanto las animaciones como el detalle de las unidades están más conseguidas que en el juego que ocupa la portada de este mes, pero no se puede decir lo mismo del acierto con el que han sido desarrollados los entornos. Lo que queda por ver es si el desarrollo de la historia y la jugabilidad están a la misma y elevada altura del juego de Sierra.

Activision asegura que los escenarios de Dark Reign II presentan condicionantes tácticas como el paso del día a la noche, batallas en el interior de las ciudades o fenómenos atmosféricos extremos. Como es de esperar en un juego tan llamativo visualmente, los entornos 3D tendrán una incidencia fundamental en el desarrollo de las estrategias. Los escenarios abarcan desde junglas cubiertas por tupidas mallas de árboles y recorridas por cascadas a desiertos rocosos, cavernas subterráneas, metrópolis que reflejan la miserables condiciones de vida de la masa rebelde y las utópicas ciudades de la clase dirigente.





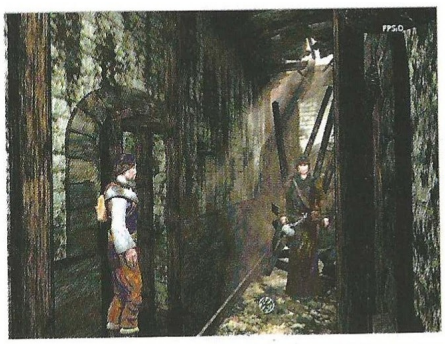
Al contrario que en Ground Control será posible seleccionar las unidades de forma individual, pero si Dark Reign II cuenta con un posible obstáculo que llegue a ensombrecer el resultado final es el dificultoso control de cámara del que hace gala la beta que Activision ha puesto en circulación. El juego debería estar terminado este mismo verano, momento en el que se verá si Dark Reign II es un contrincante a la altura del título de Sierra.

Pandemic Studios está desarrollando la secuela a uno de esos títulos que en su momento encontró mejor acogida entre la crítica que entre el público, el original juego de estrategia en tiempo real Dark Reign: The Future of War.

Dark Reign II

Editor: Pandemic Studios.
Distribuidor: Activision.

Arcatera: The Dark Brotherhood



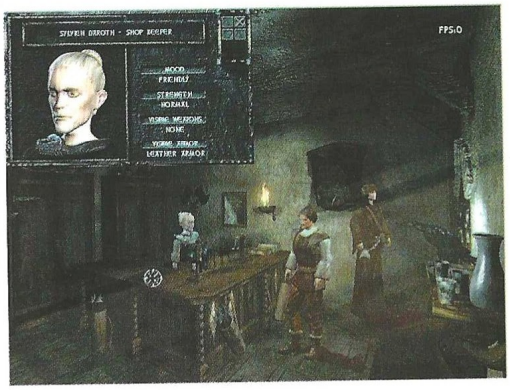
Dos largos años ha estado este juego en desarrollo hasta llegar a nuestras manos, después de haberlo visto en tres ferias consecutivas. Aventura, rol, un poco de acción, un prometedor guión... ¿qué puede salir mal?

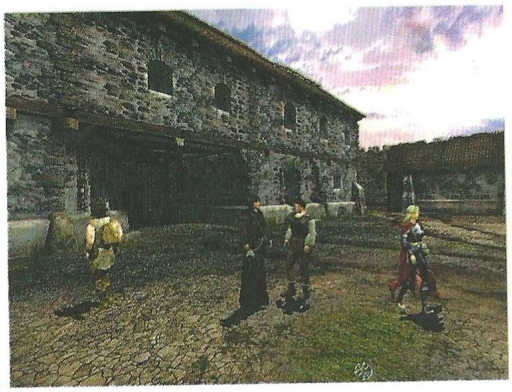
El gobierno del Mal

Westka Entertainment es una compañía alemana asentada en Colonia. Uno de sus equipos de programación, muy aficionado a los juegos de rol de papel y lápiz, ha diseñado Arcatera: The Dark Brotherhood, un título que combina diferentes géneros y tecnologías con un inconfundible toque europeo.

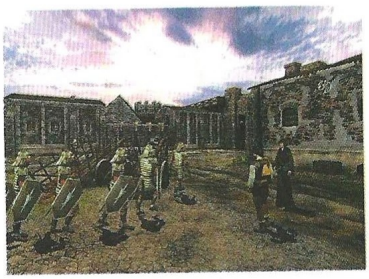
Arcatera no está exento de ciertos elementos de rol, pero es sin duda la aventura el género que prima en el juego. Al principio el jugador escoge un personaje al que podrán incorporarse otros dos más adelante, componiendo el típico grupo de aventureros que suelen figurar como protagonistas en los juegos de rol. Sin embargo, los complejos y extensos menús con magia, objetos y datos de personajes, se han reducido en gran medida para evitar el aburrimiento que esto produce en muchos jugadores.

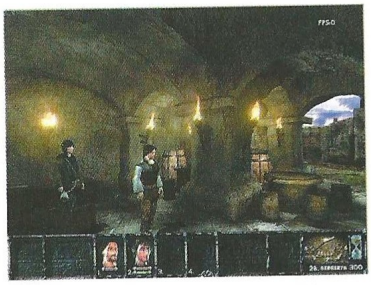
El juego tiene lugar en la ciudad de Senora y el bosque que la rodea, Kandt, donde se vive una serie de intrigas políticas orquestadas por un culto satánico que pretende hacerse con el poder, si bien el protagonista ignora todo esto al comenzar su aventura.





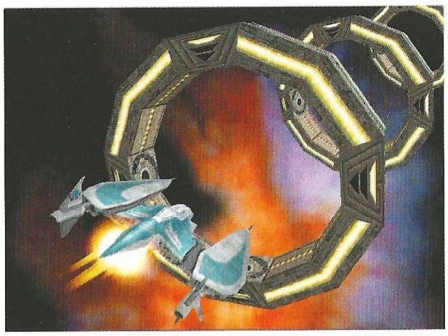
Respecto a la tecnología, se combinan escenarios pre-renderizados con capturas de actores reales incrustadas en la pantalla, como hicieran hace tiempo algunos títulos populares del género. A veces el resultado en pantalla es un poco chocante, pero habrá que esperar la versión definitiva del juego para ver hasta qué punto puede ser o no problemático. Arcatera: The Dark Brotherhood estará totalmente en castellano.





Arcatera: The Dark Brotherhood

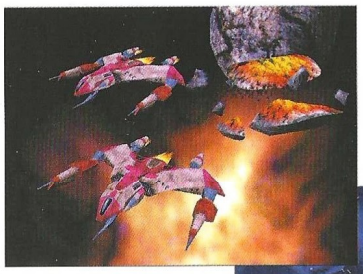
Editor: Westka Entertainment
Distribuidor: Ubi Soft



Tachyon-The Fringe

En los límites del universo

Tachyon- The Fringe es un simulador de combate espacial que nos lleva al siglo XXV. En este remoto periodo del tiempo han comenzado violentas luchas entre las megacorporaciones y un reducido grupo de parias que desean mantener su independencia. Estos, llamados Bora, escapan de las garras de la economía global y marchan al Límite de la galaxia (the Fringe), un lugar sin leyes que es ignorado por casi todos y en el que pueden vivir tranquilos. Pero no podía ser todo tan perfecto. Al poco de llegar allí, los Bora descubren que es un sitio rico en materias primas minerales. Comienzan a extraer estas riquezas, pero una de las mega-compañías antes mencionadas, la GalSpan, se mete por medio y literalmente echa de allí a los Bora. Aquí comienza la historia de Tachyon.



Nuestro personaje se llama Jake Logan (cuya voz original ha sido puesta por el famoso actor Bruce Campbell), un mercenario al estilo Han Solo, que se encuentra en medio del conflicto y tiene que escoger un bando.

Nuestra misión no será otra que elegir misiones (o rechazarlas), explorar territorios a donde no ha llegado nadie antes, e intentar salir ileso de un mundo cada vez más violento. Para ello, contaremos con más de diez flamantes modelos de naves para elegir, y un buen puñado de misiones que aseguran diversión a raudales.Todo esto estará disponible este verano.

Aventuras espaciales, conflictos bélicos por el domino de una parcela del universo, héroes... ¿Os suena familiar? Pues bienvenidos a Tachyon.

Tachyon-The Fringe

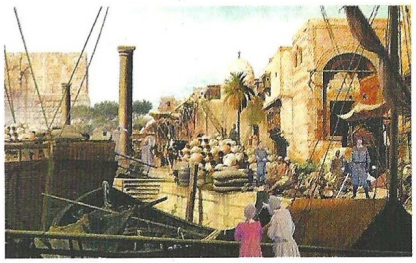
Editor: Novalogic
Distribuidor: Friendware

Cruzadas

Guerra Santa

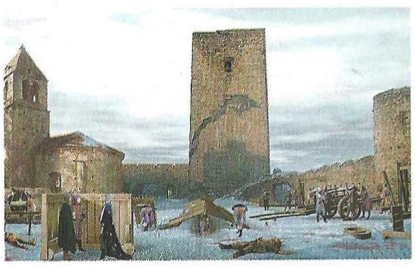
Situémonos: a finales del siglo XII, la situación en el reino cristiano de Jerusalén es sencillamente inaguantable. La presión musulmana en tan preciado lugar es agobiante, y las reliquias más importantes de la cristiandad, las de la Santa Cruz, están en franco peligro. Por ello, el Rey Felipe decide enviar a un caballero de su confianza, Lord Arthaud, para que se haga con tal tesoro y evite un siniestro plan que se está fraguando en Jerusalén.

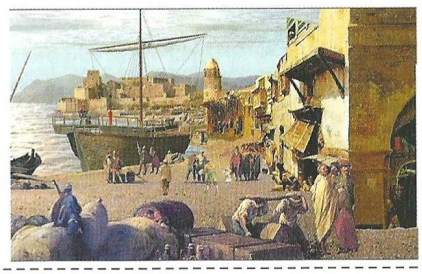
Nuestro trabajo será acompañar a Arthaud en su aventura por cinco mundos medievales, desde Dun-Le Roy hasta la mismísima ciudad Santa. Por tanto, estamos ante una aventura gráfica en la que tendremos que resolver multitud de puzzles que dentro de un ambiente medieval se nos irán planteando.



Los escenarios serán dignos de tal ambientación, y la representación de edificios, situaciones y diferentes culturas se ajustarán lo máximo posible a la realidad histórica. Los francos, los sarracenos, el mundo Mediterráneo, todo estará presente en este atractivo título que llevará toda la riqueza del medievo a nuestros ordenadores.

Según su compañía distribuidora, Friendware, este juego estará disponible este mismo verano.





Las Cruzadas son, sin lugar a dudas, uno de los hechos históricos más atractivos y a la vez oscuros de nuestra historia. Este juego nos sitúa en aquella época para resolver una apasionante aventura.

Cruzadas

Editor: Index
Distribuidor: Friendware

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3 2000 (II)

CGW finaliza en este número su extensa cobertura sobre la convención más importante del mundo de los juegos. El mes pasado comentábamos el periodo de transición que está viviendo el sector ante el inminente desembarco de nuevos sistemas y la competición que se avecina entre todas las grandes compañías por impedir que quede un solo hogar sin su plataforma de juegos. Puede sonar como un objetivo un poco ambicioso, pero un vistazo a las cifras de negocio –ver recuadro– del pasado año revelan que es una posibilidad ni mucho menos lejana. Los juegos están llamados a convertirse en el principal medio de entretenimiento en el hogar para una generación que ha crecido con ellos. Semejante potencial de crecimiento entraña grandes posibilidades y algunos riesgos para el consumidor, donde sólo una competencia abierta y leal será capaz de satisfacerlo y hacer realidad las amplías posibilidades que el software de entretenimiento promete. En cualquier caso y regresando al presente, resulta evidente que en muchos aspectos aún nos encontramos en "la época del cine mudo de los juegos", sin haber ido más allá de unos gráficos que no dejan de ser dibujos animados mejor o peor realizados y fuertemente constreñidos a las barreras que imponen media docena de géneros. Curiosamente, los juegos que obtiene mayor difusión son aquellos que abren nuevos caminos –Los Sims, por ejemplo– y, es de suponer, que el futuro será tan brillante como variado. Aunque es un futuro que aún está por llegar.

Más de 2000 juegos para todas las plataformas se presentaron en la edición de este año

Terreno conocido

NOVALOGIC

Delta Force: Land Warrior

Novalogic aprovecho la celebración del E3 para desvelar el nuevo capítulo de la serie Delta Force en el que están trabajando. Land Warrior utiliza un nuevo motor 3D que seguirá trabajando con voxels, lo que permite excelentes resultado en la representación de espacios abiertos y, sobre todo, hace el juego accesible a equipos poco potentes. La colaboración de Novalogic con clientes militares les ha permitido incluir el sofisticado armamento que en el futuro próximo utilizará la infantería americana, la misma que integrará Delta Force 2 en sus programas de entrenamiento.

RIPCORD GAMES

Gorkamorka

Juego de carreras y destrucción nacido a partir del universo Warhammer 40.000. La popular mafia Ork son los protagonistas de este título en el que el jugador recluta su propio grupo Ork y prepara los vehículos para el combate. Desde el asiento del conductor, se enfrenta a otros rivales de la misma raza en carnicerías que recuerdan a las de Mad Max II.

Legend of the Blade Masters

Fantasía épica para un juego de rol en el que se guía a una serie de personajes en busca de unas espadas místicas. Acción y multitud de bichos diversos junto a la posibilidad de jugar en Red con otros tres buscadores de lo desconocido.

SCI

Carmaggedon: The Death Race 2000

El pequeño homenaje que esconde el título del nuevo Carmaggedon hace plena justicia a su contenido. Un curioso argumento teñido de matices sociales es la excusa para volver a presentar un futuro apocalíptico donde la vida no vale nada, lo que vuelve a justificar el atropello indiscriminado de peatones en las salvajes carreras que esconde Carmaggedon. Un nuevo motor gráfico que no va a dejar a nadie con la boca abierta da forma a este juego que volverá a levantar la misma vieja e inútil polémica entre los que aún no distinguen entre fantasía y realidad.

Titanium Angels

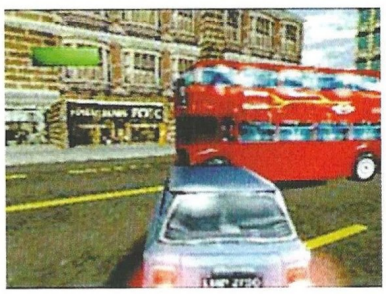
Carmen Blake es una cazadora de recompensas –con una de esas personalidades tan individualistas que abundan como hongos en los juegos– que recibe el encargo de eliminar al dictador de una pequeña isla: inicia el asalto a la fortaleza, las cosas se tuercen y justamente consigue salvar el pellejo; a partir de ese momento se inicia la lucha por la supervivencia... etc, etc. Otro personaje, Titan, se une a la aventura de la protagonista y también será manejado por el jugador según requiera la ocasión. Por lo demás, nada particularmente novedoso en este título de acción y aventura 3D en tercera persona.

Thunderbirds

Gerry Anderson realizó un trabajo increíble con Thunderbirds y otras series de marionetas que facturó entre los años 60 y 70 para la televisión inglesa. SCI intentará capturar el mismo espíritu ingenuo e imaginativo de la serie original en esta adaptación que relata las andanzas de la Fuerza Internacional de Rescate formada por la familia Tracy en el año 2065. Treinta misiones en nueve entornos diferentes –desde el espacio al desierto o el Polo Norte– para un título al que aún le queda un largo camino hasta finales del año próximo.

The Italian Job

El clásico protagonizado por Michael Caine a finales de los 60 inspira este juego de conducción en el que se debe consumar felizmente un atraco delante de las narices de la policía italiana y la mafia. Si bien el modo principal de juego lo constituyen las carreras en pos del mencionado objetivo, habrá otras opciones de juego que reflejarán la atmósfera tan particular de aquellos años. Las ciudades de Turín y Londres tienen un fiel reflejo en los niveles de The Italian Job, un juego que, al menos, promete desarrollarse con estilo.



SIERRA

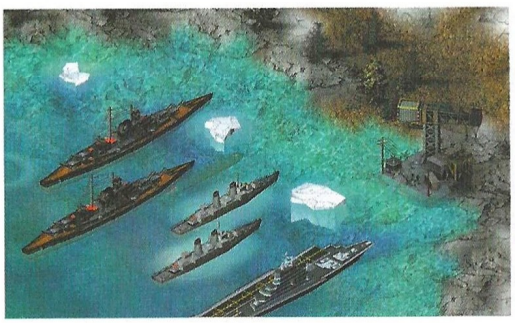
ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA PART 1

En los últimos años, Fallout ha sido el único juego de rol que se ha alejado con éxito de la clásica atmósfera de fantasía épica que domina el género. Algunos de sus responsables pasaron a integrar las filas de Troika Games para desarrollar este título que se sitúa a medio camino entre la fantasía futurista mencionada y los habituales ambientes en que se mueve el rol.

Arcanum presenta un mundo donde la magia y la tecnología conviven de forma precaria, una alternativa a los inicios de la Revolución Industrial en la que elfos, humanos, enanos y demás variedad de razas han aprendido a sobrevivir en las ciudades modernas. Ambas formas de vida están dispuestas a luchas por su supervivencia. En esta explosiva situación, el héroe de Arcanum comenzará su búsqueda... Un planteamiento diferente para un juego en el que el desarrollo de los personajes no estará condicionado por la clase a la que pertenezcan aunque sí por la distribución que se haga entre atributos de los puntos. Cientos de personajes y monstruos y la decisión de tomar partido por la tecnología o la magia, ya que ambas prácticas son incompatibles en el mismo personaje. El título de Troika se presenta bajo una perspectiva isométrica que muestra un magnifico trabajo gráfico.

Empire Earth

Este es un caso curioso. Rick Goodman, diseñador jefe de Age of Empires, abandona Ensemble Studios para acabar en Stainless Steel Studios al frente de un proyecto que muy bien podría confundirse con Age of Empires III o una fusión entre el original y Civilization. Todo esto viene a cuento porque Empire Earth es un juego de estrategia en tiempo real que abarca un periodo de 500.000 años –desde la prehistoria a un futuro lejano– a lo largo del cual el jugador ha de desarrollar su civilización y hacerla prosperar, y cuenta con un diseño gráfico muy, muy similar al de AoE. Hay otros aspectos: el juego admite un elevado grado de configurabilidad –civilizaciones y unidades a gusto del usuario–, será posible capturar soldados y civiles enemigos y las catástrofes naturales puede afectar en cualquier momento. Una vez más, sólo el tiempo dirá si Goodman acaba ganando la partida en su propio terreno a Microsoft o no.



Nascar Racing 4

Una nueva entrega sobre un tipo de competición típicamente americano. Nascar Racing 4 continúa la prestigiosa tradición de Papyrus en los simuladores de carreras con un nuevo motor gráfico especialmente diseñado para D3D y con un sistema de reducción automática de polígonos

dependiendo del sistema en que funcione. El juego ha sido actualizado con los datos correspondientes a la temporada actual de la Winston Cup y las Busch Grand National Series.

Throne of Darkness

Siguiendo la línea de acción y rol inaugurada por Diablo, Click Entertainment desarrolla este título basado en la mitología japonesa con la intención de llevar el caos a cualquier servidor que se atreva a albergar los 32 jugadores que admite una partida de Throne of Darkness. Los jugadores podrán formar un equipo de hasta siete samuráis diferentes a sus ordenes –manejando un máximo de cuatro a la vez– al que controlarán por medio de decisiones tácticas. La IA será fundamental para que la cosa funcione adecuadamente en este juego de rol orientado claramente a la acción.

TRIBES 2

Al igual que tan bien hacían Unreal Tournament y Team Fortress Classic, Tribes 2 apuesta por el juego cooperativo para captar la atención de los seguidores de la acción. La secuela a Starsiege Tribes sitúa al jugador en un extraño mundo donde la inteligencia y el trabajo en equipo son las claves para sobrevivir. Este podrá unirse a una raza existente –hay una nueva añadida, The Bioderm Horde– o comenzar la suya propia para aprender a desenvolverse en un juego que enseña a ser solidario y pensar en los demás. Tribes 2 utiliza un nuevo motor gráfico que atrapó muchas miradas durante el transcurso de la convención gracias a la facilidad con que pasaba de los espacios interiores a los exteriores y las difíciles condiciones atmosféricas que reproduce. Por primera vez en la serie se incluye el modo para un solo jugador, aunque las mejores emociones que puede proporcionar Tribes 2 están en la Red, donde hasta cincuenta jugadores podrán comunicarse verbalmente durante el juego.

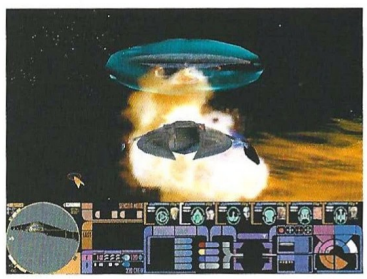
Zeus

Impressions Games da una nueva vuelta de tuerca al concepto que tan buenos resultados les ha dado hasta ahora con Zeus. El camino emprendido con Caesar y Faraón debería alcanzar su culminación en este juego basado en la los mitos y la historia de la Grecia clásica. Como novedad, dioses y héroes tendrán un importante papel en el desarrollo del juego y la interacción con otras ciudades será más relevante que en ocasiones anteriores. El aspecto gráfico, muy similar a lo que ya conocemos.

SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars

El segundo juego Star Trek realizado por Simon & Schuster es un título de estrategia con especial énfasis en el combate táctico espacial. Los jugadores podrán controlar simultáneamente hasta seis naves pertenecientes a cuatro razas diferentes –Federación, Klingon, Cardassiam y Jem´ Hadar– mientras reclutan naves y tripulaciones basándose en un sistema de puntos. El argumento entronca con las dos últimas temporadas de la serie televisiva: la alianza entre la federación y los Klingon contra los Cardassian y los Dominion por el control del Cuadrante Alfa.



Star Trek: Deep Space Nine – The Fallen

La sobredosis de títulos basados en las diferentes licencias de Star trek que ha supuesto esta edición del E3 llega a su fin con The Fallen, una aventura generada por el motor de Unreal Tournament en la que el jugador podrá hacerse cargo de tres personajes –Sisko, Kira y Worf–. Una aventura 3D de alto nivel técnico que cuenta con las voces de los actores originales y presenta características como un sistema de animación facial que sincroniza los labios con los diálogos y un sofisticado sistema de cámaras. Todo ello para salvar, una vez más, el universo.

SOUTHPEAK

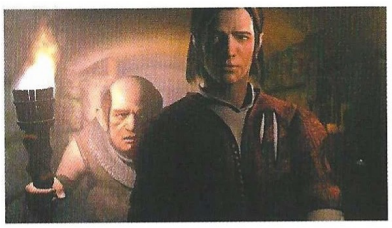
Soldier

Por alguna razón, Southpeak omite en su información el hecho de que Soldier nació como la adaptación de la película de ciencia ficción del mismo título dirigida hace dos años por Paul Anderson –Horizonte Final– y protagonizada por Kurt Russel. En cualquier caso, el juego se centra en la batalla de Todd contra las fuerzas de su gobierno que intentan matarle en el desolado planeta al que ha ido a parar. Un "shooter" en tercera persona con las características habituales del género realizado por Sinister Games.

SUNFLOWERS

Anno 1503

Max Design nos lleva atrás en el tiempo para la secuela de Anno 1602, un título de estrategia que obtuvo un considerable éxito en algunos países de Europa. La fecha elegida se corresponde con una época de descubrimientos y conquistas que encaja con la voluntad colonizadora que preside la dinámica del juego. Max Design ha estudiado en detalle los hábitos y condiciones de vida de ciertas tribus aborígenes con el objetivo de obtener un producto fiel a la realidad pero manteniendo su ingenuidad.



Technomage

Melvin es el protagonista de esta aventura en tercera persona de aire caricaturesco pero dotado de un poderoso sentido visual. El héroe es un niño, habitante del mundo fantástico y colorista mundo de Gothos, que habrá de defender su ciudad del ataque de unos fieros monstruos. Talis es otro niño que acompañará en su aventura al "tecnomago" protagonista.

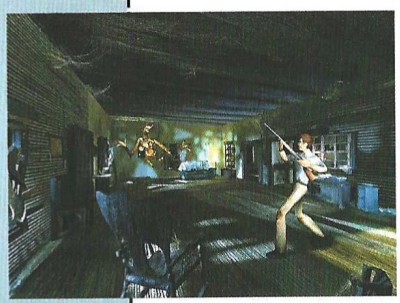
THQ

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

Heavy Iron Studios tiene entre manos un filón. No sólo porque la saga Evil Dead guste más o menos, sino porque Ash cuenta con el potencial de convertirse en una auténtica estrella de los juegos. No es una afirmación gratuita, baste recordar que algunas de las mejores sentencias de Duke Nukem –quien no hacía más que seguir su ejemplo en muchos aspectos– le pertenecen. En realidad, todo lo visto en las películas encaja a la perfección en un juego de acción y aventura violento, gore, divertido y repleto de todo tipo de criaturas infernales; exactamente en lo que está trabajando Heavy Iron.

Ocho años después de los sucesos de Army of Darkness, Ash regresa a la cabaña encantada del primer Evil Dead para vérselas una vez más con el Necromicon y la furia de los infiernos que ha desatado. El juego presenta personajes en 3D que se mueven sobre fondos prerenderizados a 24 bites. El juego de cámaras promete respetar el estilo que encumbró a Sam Raimi y las armas serán las mismas que en la versión cinematográfica, incluyendo esa fantástica motosierra que se acopla al muñón del protagonista. Y, sobre todo, está el gran acierto de contar con la voz de Bruce Campbell, quien ya dio vida a Ash en las pantallas.

La compañía desarrolladora lo ha encuadrado en el género de Survival Horror, pero la verdad es que el personaje de Ash no tiene mucho que ver con los protagonistas de Resident Evil o Alone in the Dark. Los enemigos no le respetan, suele tomar las decisiones equivocadas y tiene por costumbre perder a la chica. Pero cuenta con el carisma, el ego y la actitud para ser el héroe preferido de muchos. Y todo indica que Heavy Iron sabrá transportar ese espíritu a la pantalla del PC.

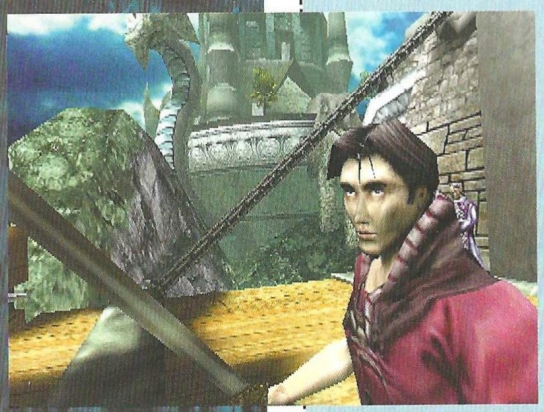


MTV Skateboarding

Andy MacDonald es una estrella del "skate" que ha prestado su imagen para conferir cierto estilo a este simulador. El y otros "skaters" menos conocidos pueden ser elegidos para combinarlos con una veintena de tablas y probar toda clase de piruetas y combinaciones de movimientos en los 25 niveles del juego. Acompaña una potente banda sonora con grupos como Cypress Hill, No Use for a Name y System of a Down.

SUMMONER

Volition realiza una espectacular entrada en el mundo del rol con uno de los títulos más brillantes –en su apartado gráfico– que se ha visto a lo largo de la convención. Summoner presenta a un anciano llamado Khosani que tiene el don único de llamar a demonios, dragones y elementales. Desgraciadamente, hay cosas con las que no se debe jugar aunque se pueda y es el jugador quien deberá viajar al imperio perdido de Ikaemos en busca de los anillos del conjurador para solucionar el problema. Además de la calidad gráfica, Summoner ofrece un sistema dinámico de cámaras pensado para ofrecer imágenes lo más cinematográficas posibles –paneos, rotación de la cámara, zoom–, siempre desde una perspectiva en tercera persona. Será necesario formar equipos con algunos personajes para acompañar al protagonista que se desenvolverá por escenarios que abarcan desde las tópicas mazmorras a diversos tipos de ciudades.



UBI SOFT

Arcatera

Un mundo de fantasía medieval en el que el jugador cuenta con sólo tres semanas para desenmascarar al villano de la historia. Sin duda, el desarrollo en tiempo real de la historia –de forma no lineal, proporcionando hasta diez finales diferentes– hará mucho por el suspense que el jugador encontrará en Arcatara. Elementos de rol y aventura en un juego que toma su inspiración de "El nombre de la Rosa" y cuenta con un buen nivel gráfico.

Batman Vehicle Adventure

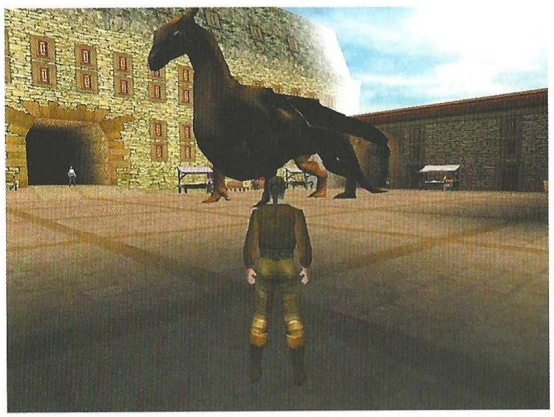
La industria del juego ha utilizado numerosas veces el ilustre nombre de Batman en vano. Una cara licencia que casi siempre ha dado lugar a títulos mediocres. En esta ocasión un producto aparentemente sin muchas pretensiones puede llegar a dar a luz una de las aventuras más divertidas del hombre murciélago. Como se puede deducir por el título, Batman Vehicle Adventure es un juego de conducción que –y este es uno de sus aciertos– respeta la extraordinaria estética de la serie de televisión de hace unos años. Toda clase de bat-vehículos para poner en su sitio a villanos como el Joker, Dos Caras, el Espantapájaros y la guapa Catwoman.

Capitalism 2

El título que, por una vez, acerca los intereses del jugador al de las compañías distribuidoras. Se trata de gestionar una empresa, diseñar sus productos y saber venderlos –con todas las decisiones que ello conlleva, no siempre en beneficio del cliente final–. Dentro de un entorno gráfico al estilo Sim City, el jugador deberá aprender a tomar duras decisiones en pro de su objetivo final: la pasta.

Dragon Ridders

La sombra de Drakan planea sobre esta aventura basada en las novelas de ciencia ficción y fantasía de Anne McCaffrey del mismo título. El protagonista, en compañía del dragón –quien va desarrollando sus habilidades conforme avanza la trama– intentará descubrir el misterio que amenaza



el mundo de Pern en esta aventura que se desarrolla en tiempo real; respetando fielmente el ciclo día-noche y con un omnipresente reloj en pantalla marcando las horas.

Evil Twin

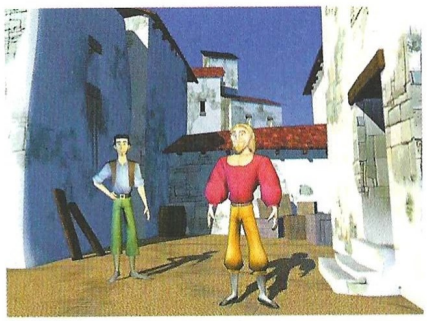
In Utero utiliza una estética a medio camino entre el manga y las viejas películas impresionistas de terror para un juego en el que un pequeño huérfano se ve inmerso en un mundo onírico que no comprende. A lo largo de su viaje, Cipriano encontrará diversas criaturas que le hablarán de sus desgracias y de la extraña fuerza que ha pervertido su mundo. Finalmente, descubrirá que sus compañeros de orfanato también se han visto atrapados en ese mundo y se encuentran transformados en monstruos... ¿La solución? Transformarse en Supercipriano. Un juego de acción y aventura 3D que destaca por su diseño artístico.

F1 Racing Championship

Todos los datos –equipos, coches, pistas...– sobre la temporada más reciente de Fórmula 1 se encuentran en F1 Racing Champiship con el objetivo de obtener una simulación lo más realista posible. Aprovechando la licencia oficial Formula One Administration Ltd., Video Systems ofrece 11 coches por equipo, 122 pilotos para tres modos de juego, y con la posibilidad de aprender a dominar el vehículo en el denominado Autoescuela.

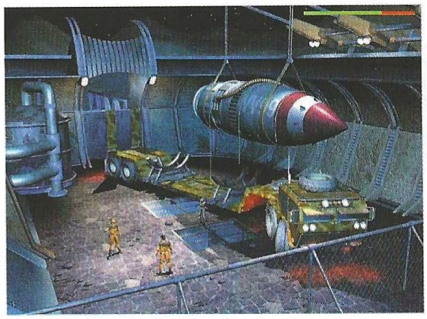
Gold & Glory: The Road to El Dorado

Adaptación de una producción animada de Dreamworks en la que dos estafadores, Tulio y Miguel, se embarcan en busca de un tesoro en una aventura que se inicia en España. Al igual que en la película, la aventura está narrada de forma retrospectiva, con los protagonistas exagerando a menudo sus hazañas pasadas. Un título 3D en el que el jugador podrá hacerse cargo de cualquiera de los dos protagonistas.



In cold Blood

La Guerra Fría cuenta ahora con nuevos protagonistas: China y Estados Unidos. La tensión es creciente entre ambos países y en ese contexto John Cord, agente británico, es enviado a investigar la desaparición de un compañero norteamericano en una república soviética... A partir de este momento se



suceden las traiciones, el combate y la exploración en busca de un final feliz. Revolution propone una historia de espionaje envuelta en una atmósfera siniestra en In Cold Blood.

Peacemakers

Masa Group aplica un prometedor sistema de inteligencia artificial –que ha captado la atención de Sony para utilizarlo sobre su PS2– para simular las intervenciones de Fuerzas de Paz internacionales en conflictos actuales. Estrategia 3D en tiempo real para un juego que concede gran importancia al papel que los medios de comunicación tienen en tales circunstancias.

Stupid Invaders

La ingeniosa serie de TV –que en España se ha podido ver en Canal +– relata las andanzas de unos alienígenas inadaptados que llegan a la Tierra con la intención de conquistarla y acaban por quedarse a vivir en ella. Una vez establecidos en nuestro planeta, donde intentan llevar una vida

tranquila, un científico loco aficionado a diseccionar bichos de otros mundos desencadenará la trama. Fondos 2D y personajes tridimensionales en esta aventura cuya mejor baza es el divertido sentido del humor del que hacía gala la serie original.

V.I.P.

Se trata de la adaptación de la popular serie para TV de Pamela Anderson Lee. El juego mezcla los mismos elementos que la serie para un juego de acción en el que el combate cuerpo a cuerpo tendrá una gran relevancia. Libertad de movimientos y la posibilidad de escoger entre una perspectiva en tercera o en primera persona a lo largo de 20 misiones. Y armas como el poder especial de strip tease de Vallery.

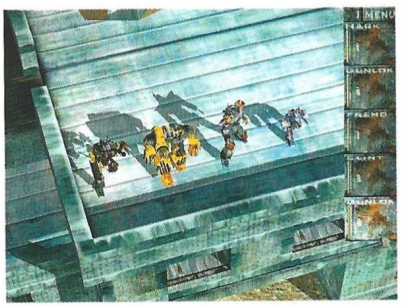
VIRGIN

Force of One

Qube toma como referencia The Matrix y elementos de las novelas de William Gibson para un juego de acción y aventura en el que nada es lo que parece. El combate requerirá del pensamiento táctico para solventar los dieciséis niveles de este juego desarrollado por quienes crearon la API Direct 3D.

Gunlock

Un robot en busca de su alma. Tal es el argumento –propio de una novela de Asimov– que conduce el juego de Rebellion que mezcla acción y rol en un entorno futurista. El juego se sigue desde una perspectiva isométrica, pero con la posibilidad de rotar la cámara y realizar un "zoom" que muestra el elevado nivel de detalle obtenido. Las animaciones de los personajes son de alto nivel, al igual que los efectos de luz y sombras conseguidos en este juego que ha logrado levantar expectación.



Magic & Mayhem: Art of Magic

El título diseñado por Mythos Games y desarrollado por Charybdis es la secuela a Magic & Mayhem, juego que encontró una cálida acogida entre la crítica gracias a su fresca combinación de rol, estrategia en tiempo real y aventura. Art

of Magic presenta unos atractivos gráficos en 3D para una fantasía épica en la que el jugador deberá perfeccionar sus habilidades mágicas y guiar a sus ejércitos en la batalla a través de una serie de misiones tácticas. La tecnología del juego permite un magnifico "zoom" con el que se puede pasar rápidamente de observar la boca de un demonio enemigo a contemplar el campo de batalla mientras se dirige a los soldados. El protagonista podrá encarar a los enemigos con hechizos devastadores –como una lluvia de meteoritos– o mantenerse a una distancia segura mientras convoca criaturas que hagan el trabajo sucio por él. Con el modo para un jugador finalizado, será posible competir en equipo con hasta otros tres hechiceros por demostrar quien es el mejor en la Red. Un prometedor juego previsto para enero de 2001.

Off Road Challenger

Los vehículos 4x4 son los protagonistas de este simulador donde se encontrarán modelos tan conocidos como el Cherokee de Chrysler o el Land Cruiser de Toyota. Las modalidades de juego incluyen Autoescuela, Conducción Libre, Trofeo, Campeonato y Buscador de Rutas y las opciones multijugador –para un máximo de cuatro– abarcan King of the Hill, Destruction, Off Road Rally –campo a través–, Catchup –alcanzar– y First to Point X –el primero en llegar al punto X–. Además, un copiloto acompaña al jugador para avisarle de los peligros y ofrecer los consejos necesarios.

WESTWOOD

Command & Conquer: Red Alert 2

Westwood continúa empeñada en exprimir su franquicia más famosa con el desarrollo de dos nuevos títulos. Red Alert 2 otorga entidad a su antecesor como una serie diferente al original C&C. El conflicto vuelve a presentarse entre los rusos y americanos, pero esta ocasión en tiempos más actuales. Armamento convencional y artilugios experimentales para una batalla que se desarrolla en ciudades de Estados Unidos como Washington, D.C. y New York City. Y países como México, Alemania, Francia y, por supuesto, Siberia. Prometen más énfasis en la acción para un juego que parece idéntico a entregas anteriores...

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Renegade resulta un título más prometedor. El protagonista es Havoc, aquel comando que se dedicaba a hacer de las suyas en algunas misiones del primer título de la serie. Si bien el argumento no tiene nada de nuevo, el potente aspecto visual de Renegade y la posibilidad de sumergirse de una manera completamente inédita en el universo C&C hacen de este título un proyecto con bastante más sentido que Tiberium Sun o Red Alert 2. La acción tiene lugar tanto en espacios abiertos como en el interior de todas esas estructuras tan familiares y, aunque se desarrolla bajo una perspectiva en tercera persona, será posible pasar a otra en primera si así se desea. Además, la posibilidad de conducir hasta una docena de vehículos diferentes, interactuar con otros soldados que acompañarán a Havoc en algunas misiones y tomar diferentes actitudes ante la batalla pueden hacer de Renegade el juego que los pacientes seguidores de C&C se merecen.

Lo mejor del E3 2000

Como viene siendo habitual, el prestigioso magazine "on line" IGN concedió sus premios a los mejores juegos presentados en el E3 2000. Aquí tenéis la lista de ganadores y candidatos en lo concerniente al PC.

Mejor juego para PC del E3 2000

Black & White *(Lionhead Studios)*

Finalistas:
Warcraft III *(Blizzard)*.
Halo *(Bungie)*.
Heavy Metal F.A.K.K.2 *(Ritual Entertainment)*.
Anarchy Online *(Funcom)*.
Command & Conquer: Renegade *(Westwood)*.
Battle Realms *(Liquid Entertainment)*.
MechWarrior 4 *(Microsoft)*.

Mejor juego de acción

X-COM: Alliance *(Microprose)*

Finalistas:
Halo *(Bungie)*.
Command & Conquer: Renegade *(Westwood)*.
Rune *(Human Head/Epic Games)*.
Tribes 2 *(Dynamics)*.
Return to Castle Wolfenstein *(Gray Matter Interactive)*.
Crimson Skies *(Zipper Interactive)*.

Mejor juego de aventuras

Stupid Invaders *(Islam)*

Finalistas:
Escape from Monkey Island *(LucasArts)*.

Mejor juego Online

Anarchy Online *(Funcom)*

Finalistas:
Sovereign *(Verant Interactive)*.
Freelancer *(Digital Anvil)*.
Need for Speed: Motor City *(Electronic Arts)*.
Ultima Worlds Online: Origin *(Origin)*.

Mejor juego de plataformas

Alice *(Rogue)*

Finalistas:
Aladdin *(Disney)*.
Gift *(EKO Interactive & Cryo Interactive Entertainment)*.

Mejor juego de puzzle

Myst III: Exile *(Presto Studios)*

Finalistas:
Microsoft Casino *(Microsoft)*.
WWF Online *(Genetic Anomalies)*.

Mejor juego de rol

Neverwinter Nights *(Bioware)*

Finalistas:
Black and White *(Lionhead Studios)*.
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn *(BioWare)*.
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor *(Stromfront Studios)*.
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura - Part 1 *(Troika)*.
Summoner *(Volition)*.
Wizards and Warriors *(Heuristic Park)*.
Vampire: The Masquerade – Redemption *(Nihilistic)*.
Deus Ex *(Ion Storm)*.

Mejor juego de carreras

Midtown Madness 2 *(Angel Studios)*

Finalistas:
Grand Prix 3 *(Symergy)*.
NASCAR Racing 4 *(Papyrus)*

Mejor juego de simulación

B-17 Flying Fortress *(Wayward)*

Finalistas:
Combat Flight Simulator II: WWII Pacific T *(Microsoft)*.
MechWarrior 4 *(Microsoft)*.
Battle of Britain *(Rowan Software)*.

Mejor juego deportivo

Tony Hawk's Pro Skater 2 *(Neversoft)*

Finalistas:
Billabong Pro Surfer *(Krome Studios)*.
MTV Sports: Skateboarding *(Darkblack)*.
NBA Live 2001 *(EA Sports)*.

Mejor juego de estrategia

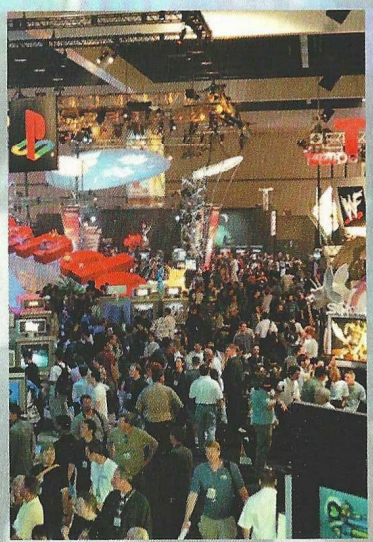
Ground Control *(Massive Entertainment)*

Finalistas:
Battle Realms *(Liquid Entertainment)*.
Earth 2150 *(TopWare)*.
Command & Conquer: Red Alert 2 *(Westwood)*.
Sacrifice *(Shiny)*.
Warcraft III *(Blizzard)*.

Mejor Hardware

Microsoft Sidewinder Game Voice

Finalistas:
Nvidia GeForce 2.
Gravis Exterminator Force.
3dfx Voodoo5.



Los mejores del año

Como colofón a la presente edición, la IDSA –organismo organizador de la convención constituido por las principales compañías de juegos– otorgó sus premios a los mejores títulos publicados durante los últimos doce meses. Convenientemente, reflejamos las categorías relacionadas con el PC. Y el ganador es...

Mejor juego del año (todas las plataformas):
Los Sims (EA/Maxis).

Juego de PC:
Age of Empires II (Microsoft).

Juego de acción:
Half-Life: Opossing Force (Sierra).

Juego de aventuras-rol:
Asheron's Call (Microsoft).

Juego de simulación :
Microsoft Flight Simulator 2000 Professional (Microsoft).

Juego deportivo:
FIFA 2000 (EA).

Juego de estrategia:
Age of Empires II (Microsoft).

Categorías Técnicas:

Ingeniería visual:
Unreal Tournament (GT Interactive).

Ingeniería de juego:
Los Sims (EA/Maxis).

Diseño de juego:
Los Sims (EA/Maxis).

Desarrollo de personajes e historia:
Age of Empires II (Microsoft).
Thief: The Dark Project (Eidos).

EL ESTADO DE LA INDUSTRIA

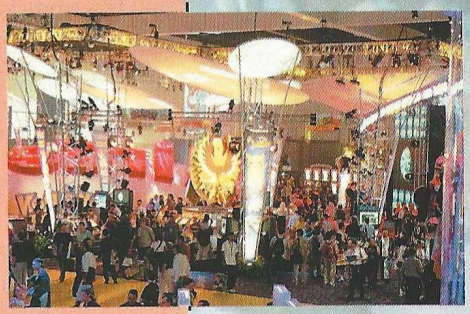
La Interactive Digital Software Association ha aprovechado la cita del E3 para dar a conocer los datos sobre el devenir del negocio a lo largo del pasado año. Dicha información se centra en el sector norteamericano pero no por ello deja de ser indicativa sobre el mercado mundial o, al menos, la tendencia que seguirán otros países durante los próximos años.

Quizás lo más destacable sea como ha variado el perfil del consumidor de juegos de videoconsola y PC. La media de edad se haya en los 28 años y el 61 % está por encima de los 18. El 38 % de los jugadores de PC son mujeres –frente al 31 % en el caso de las consolas–. A pesar de contar con un comprador más crecidito que hace unos años, el 71% de los juegos editados se dirigen a todos los públicos, y sólo un 7 % entre en la categoría de "para adultos".

En su conjunto, los juegos para PC y consolas constituyen el sector de la industria del entretenimiento que más rápido crece –con un incremento del 19% sobre el año anterior–, alcanzando una cifra de ventas de 6.1 billones de dólares en 1999. Es decir, un total similar a la recaudación obtenida por la industria cinematográfica en el mismo periodo.

Los estudios realizados por la IDSA revelan como el software lúdico se ha convertido en la primera forma de entretenimiento para unos norteamericanos que compraron 215 millones de unidades de juegos en 1999, casi dos por cada hogar del país. Y en cuanto a géneros, la acción y la estrategia ocupan casi la mitad de las ventas repartida a partes iguales. Les siguen los juegos de deportes, carreras, "shooters", combate y simuladores.

Con estos datos en la mano es fácil constatar no sólo la bonanza económica del sector, sino el hecho de que los juegos están superando los prejuicios existentes sobre ellos y parecen destinados a convertirse en la principal forma de ocio en muchos países. Compañías del calibre y la influencia de Sony o Microsoft ya lo tienen muy claro, por lo que es de temer que, tras los pocos meses de tranquilidad que quedan hasta el lanzamiento de la PS2 en occidente, se va a desencadenar una brutal competencia por conseguir la mejor tajada del pastel. Esperemos que el mayor beneficiado sea el consumidor, y nos referimos también al de PC, que difícilmente podrá mantenerse al margen de los designios de corporaciones como las mencionadas y, en menor medida, Sega, Nintendo y las que están por venir.



COMPUTER GAMING WORLD

NÚMEROS ATRASADOS

Ahora puedes adquirir los números de *CGW* –junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento

2 Juego regalo: "Fascination"

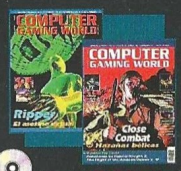
3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"

4 Juego regalo: "Xenon 2"

5 Juego regalo: "RingWorld"

6 Juego regalo: "Blue Force"

9 Juego : "Luigi in Circusland"



8 Juego : "Prehistoric Adventure"

9 Juego regalo: "Egyptian Quest"

10 Juego : "French Revolution"

11 Juego : "Medieval Knight"

12 Juego regalo: "Far West"

13 Juego regalo: "Final Duel"

14 Juego: "La Luz del Druida"

15 Juego : "Araldas el Oscuro"

16 Juego regalo: "TwinFire"

17 Juego regalo: "Bricks De Luxe"

18 Juego: "Rally Championship"

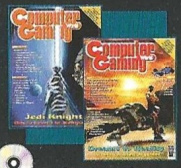
19 Juego regalo: "Oscar"

20 Juego regalo: "Inca"

21 Juego regalo: "King Quest VI"

22 Juego regalo: "Inca II"

23 Juego regalo: "Goblíins"



24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"

25 Juego : "Goblíins 2"

26 Juego regalo: "Osarium"

27 Juego regalo: "Lode Runner"

28 Juego regalo: "Oxide"

29 Juego regalo: "La fuga"

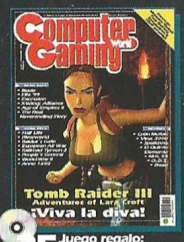
30 Juego regalo: "Goblins 3"

31 Juego regalo: "Under Pressure" y "Pressure Drop"

32 Juego regalo: "Twin Lazers"

33 Juego regalo: "Witch Frog"

34 Juego regalo: "Fatal Jack"



35 Juego regalo: "Fatal Jack 2"

36 Juego regalo: "Tomi's Passage"

37 Juego regalo: "3DUltra Pinball"

38 Juego regalo: "Drácula"

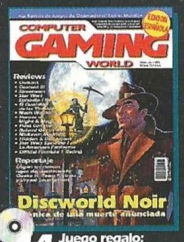
39 Juego regalo: "Last Dynasty"

40 Juego regalo: "Gabriel Knight"

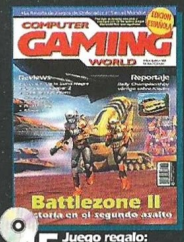
41 Juego regalo: "Bud Tucker"

42 Juego regalo: "Heart of China"

43 Juego regalo: "La sombra sobre Riva"

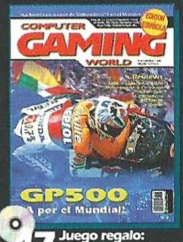


44 Juego regalo: "The Intruder"

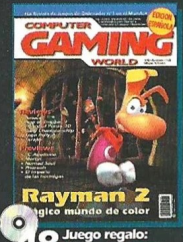


45 Juego regalo: "Safecracker"

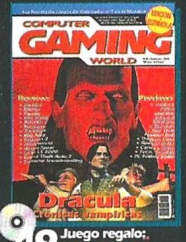
46 Juego regalo: "Take no prisioners"



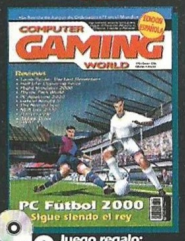
47 Juego regalo: "Ultra Pinball" "Creep Night"



48 Juego regalo: "Woodruff"



49 Juego regalo: Pax Corpus



50 Juego regalo: "Microtrack"

51 Juego regalo: "Isometric Bomber"

52 Juego regalo: "Nascar Racing 2"

53 Juego regalo: "Alley 19"

54 Juego regalo: "Eat This"

55 Incluye CD de regalo

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad * , gastos de envío incluidos, los siguientes números: *(indica con una X los que deseas)*

2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55					

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número 91 327 24 02

* Hasta el número 47, de ahí en adelante 695 ptas./unidad

Nombre **Edad**
Empresa **CIF/DNI**
Dirección
Población **Provincia**
C.Postal **Telef.** **Profesión**

FORMA DE PAGO:

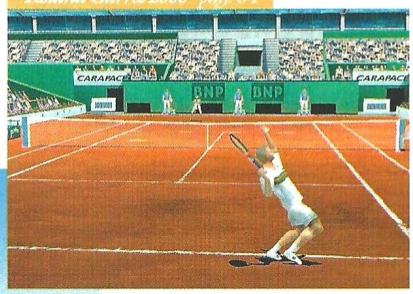
- ☐ **Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.**
- ☐ **Giro Postal nº** **de fecha**
- ☐ **Contrareembolso**

Reviews

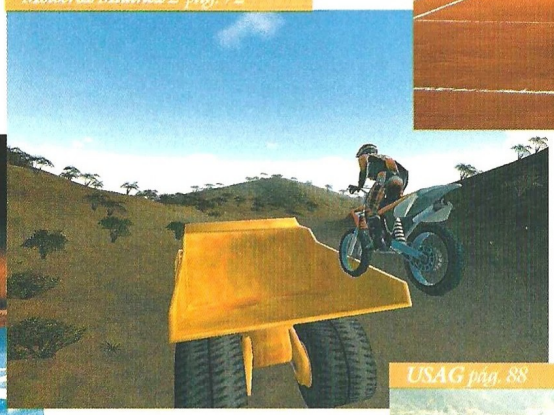
40 ..... Aventura/Rol
48 ..... Estrategia
72 ..... Acción
84 ..... Deportes
88 ..... Simulación

Dino Crisis *pág. 40*

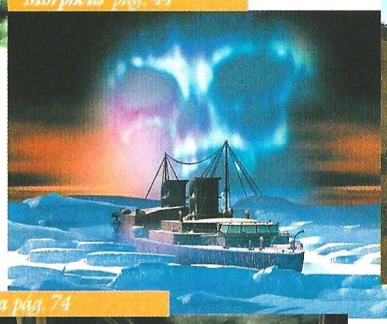
Roland Garros 2000 *pág. 84*



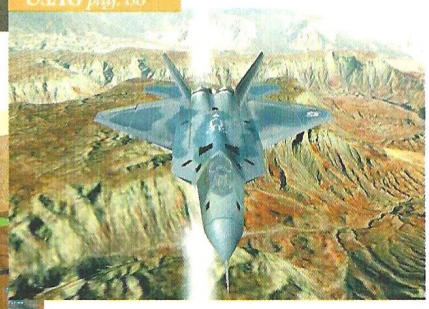
Motocross Madness 2 *pág. 72*



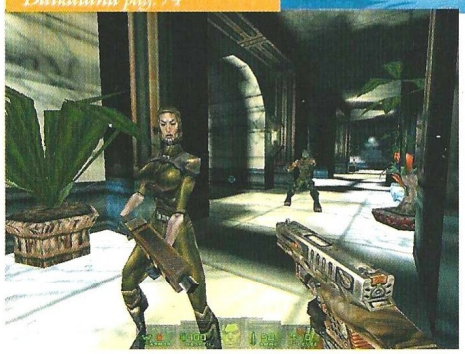
Morpheus *pág. 44*



USAG *pág. 88*



Daikatana *pág. 74*



Ground Control *pág. 48*

Así puntuamos en CGW

imprescindible	muy bueno	bueno	pasable	bajo mínimos
de 9 a 10	de 7 a 9	de 5 a 7	de 3 a 5	de 0 a 3
Una puntuación de entre 9 a 10, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".	*De 7 a 9 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.*	*El segmento de 5 a 7 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron afortunadas pero no lo bastante.*	*Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 3 a 5, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.*	*Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan de 0 a 3, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.*

De vuelta al pleistoceno

Dino Crisis

Hay mucha gente que dice que las conversiones de juegos de consola a PC pierden mucha calidad en todos los sentidos. Nosotros opinamos lo contrario, y buena muestra de ello es este Dino Crisis, obra de Shinji Mikami, autor de la serie Resident Evil.

Y es que, a decir verdad, cuando una mente como la de Shinji Mikami está detrás de un proyecto se puede esperar lo mejor. Ya demostró en la primera entrega de Resident Evil (RE) hasta dónde puede llegar un simple juego, tanto en jugabilidad como en calidad gráfica. No hay duda de que al señor Mikami le encantan las historias un tanto truculentas, ya estén protagonizas por zombis o por dinosaurios, como en el caso que nos ocupa.

Esto es tan sólo un reclamo para centrar a unos determinados personajes en el centro de una pesadilla sin igual, ofreciendo al jugador momentos de espanto absoluto. Por ejemplo, ¿quién no recuerda la horrenda mirada del zombi en la primera entrega de Resident Evil? Quien diga que no le causó un escalofrío por pequeño que fuera está mintiendo o no teme a nada ni a nadie. La verdad es que la escena era absolutamente sobrecogedora; ver como el extraño ser se giraba hacia nosotros tras arrancarle la cabeza a un compañero de nuestro grupo para acabar con nuestra miserable vida, nos llenó de pánico a la mayoría de los usuarios.

Hoy por hoy, todo esto no genera ni la mitad de las sensaciones, debido en cierto modo al propio Mikami, que con las entregas posteriores de la saga ha elevado el listón hasta límites insospechados. En la segunda parte de RE se nos daba la posibilidad de seleccionar a dos personajes para jugar aventuras totalmente distintas, algo que alargaba de un modo considerable la vida del juego. Los sustos se multiplicaron, los gráficos se mejoraron y se añadieron más modos de juego y secretos, dando al usuario un juego casi perfecto. De ahí se llegó a Resident Evil 3: Nemesis, publicado hasta el momento para PlayStation y del que se aproxima una conversión para PC. En esta tercera entrega volvemos a tomar el control de Jill Valentine, el personaje femenino de la primera parte. En esta ocasión tiene que hacer frente al que posiblemente sea el más poderoso de todos los enemigos de la serie, Nemesis, un zombi que, además de contar con una fuerza extraordinaria, es muy inteligente.

Pero, a pesar de lo que muchos puedan pensar, la saga RE no termina ahí, ya que la recientemente estrenada consola de Sega, Dreamcast, ya cuenta con su particular versión del juego, llamado Resident Evil: Code Veronica.

Sin lugar a dudas este es el capítulo más ambicioso hasta la fecha, del cuál nos gustaría contar con una conversión digna para PC, algo que hoy por hoy no parece que vaya a suceder.

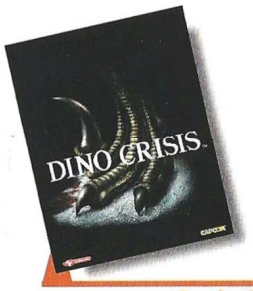
Zombies VS. Dinosaurios

Muchos de vosotros estaréis pensando que qué tiene de especial y de terrorífico un juego en el que los enemigos son dinosaurios, unos seres que se extinguieron hace millones de años. La verdad es que nosotros llegamos a pensar lo mismo en su día, pero al ver el juego y jugarlo no tuvimos más remedio que cambiar nuestra opinión.

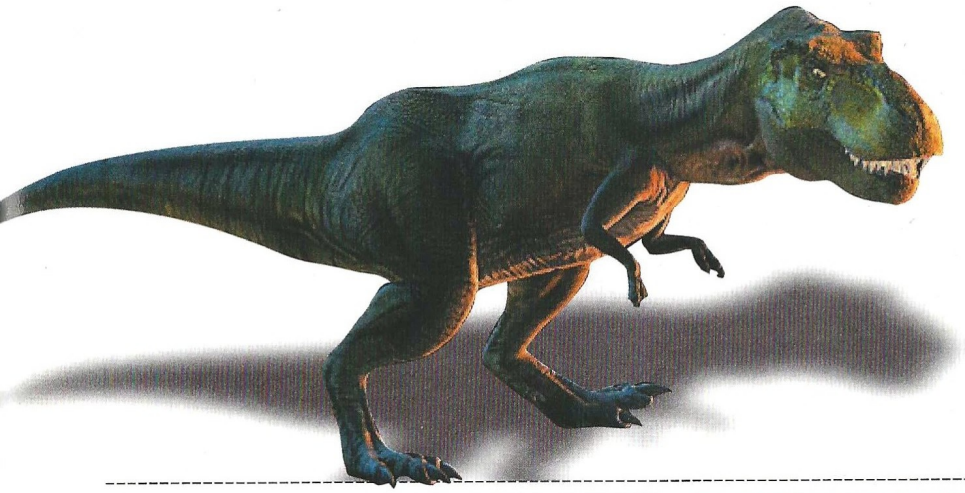
Estamos de acuerdo en que los zombies o muertos vivientes son mucho más terroríficos que los saurios, pero también es verdad que son infinitamente menos inteligentes, por lo que el ambiente que ha dado Mr. Mikami a Dino Crisis tiene mucho mérito.

Cuando comencemos a jugar, recordaremos la obra de Michael Crichton "Parque Jurásico", debido al que el lugar en el que se desarrolla (una isla) y los enemigos más comunes (velociraptores y un enorme Tiranosaurus Rex) son prácticamente iguales. La gran baza de estos enemigos en detrimento de los susodichos zombis es la inteligencia que poseen, siendo capaces de abrir puertas o saltar vallas metálicas hasta darnos caza y despedazarnos en mil y un pedazos.

En principio parece que los zombis aventajan a los dinosaurios, debido mayormente a que los primeros son seres mucho más "rebuscados" y terroríficos. Pero esto no es así, ya que los di-



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 100MB libres en disco duro, CD-ROM 4X, Windows 95/98, tarjeta de sonido, SVGA de 4MB
Nº de jugadores: 1
Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin

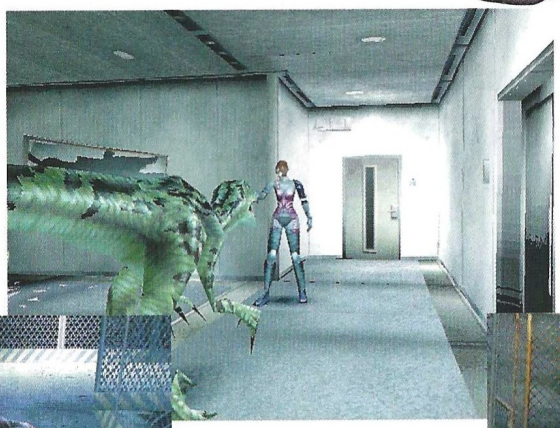


nosaurios son unos animales mucho más agresivos, rápidos y sanguinarios, además de cómo ya hemos dicho, bastante más inteligentes.

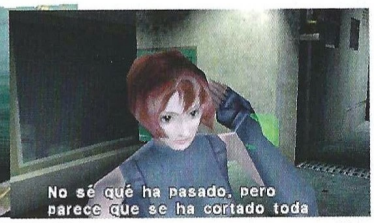
Piensas, luego existes

Lo más atractivo en Dino Crisis, además del argumento y del apartado gráfico, es el sistema de juego. Manejando a nuestro personaje bajo una perspectiva en tercera persona, que en esta ocasión es femenino y responde al nombre de Regina, tendremos que acabar con los cientos de dinosaurios que aparecen a la vez que resolvemos un buen puñado de puzzles y enigmas, algo que hará que el juego resulte mucho más divertido. El tipo de puzzle en Dino Crisis es muy similar al de RE, ya que la mayoría de estos consistirán en colocar algunos objetos o descubrir palabras claves ocultas. La gran mayoría servirán para abrir puertas que permanecen cerradas durante un largo periodo de tiempo o para acceder a un objeto fundamental para culminar la aventura, de modo que tendremos que estar de un modo constante prestando atención a lo que sucede a nuestro alrededor.

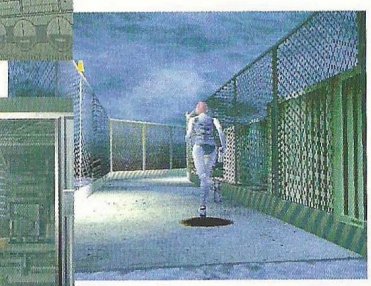
El apartado gráfico del juego es uno de los puntos que más llamarán vuestra atención la primera vez, ya que sin llegar a ser revolucionario, cumple a la perfección con su cometido, que no es otro que ambientar.



Tendremos que acabar con cientos de dinosaurios a la vez que resolvemos puzzles y enigmas

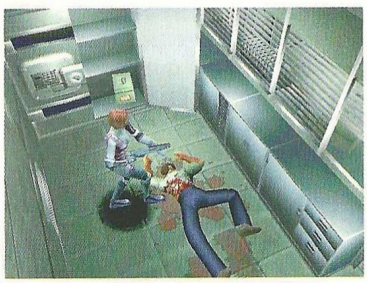


El juego conseguirá que nos peguemos unos buenos sustos, sobre todo cuando hace aparición el temido T-Rex



algunos píxels si disponemos de tarjeta aceleradora, pero la resolución máxima que podremos utilizar es de 640x480, que a todas luces no es ni mucho menos suficiente.
De todos modos, Dino Crisis es un juego que merece la pena tener, ya que conseguirá que nos peguemos unos buenos sustos, sobre todo cuando hace aparición el temido T-Rex. Muchas veces nos perseguirá hasta que consigamos despistarle, algo realmente complicado.

Si te lo pasaste en grande con RE, no te puedes perder este gran juego, y si por el contrario, RE te defraudó, este juego contiene todo aquello que aquel no tenía.



...en la Red

Si no estás muy convencido acerca de lo que Dino Crisis te puede ofrecer y necesitas más información, te recomendamos que visites:
www.capcom.com
Y si quieres saber más acerca de los dinosaurios de un modo más profesional, visita:
www.servtech.com/~mvail/dinosaurs.html
www.3dviewmax.com/page61.htm

9,1

Dino Crisis

Pros: El estilo inconfundible de Shinji Mikami está presente en todos los puntos del juego, algo que valorarán los seguidores de Resident Evil. El apartado gráfico es bastante bueno, así como el desarrollo general del juego.
Contras: La historia es muy parecida a la de Parque Jurásico, lo que le hace perder algo del factor sorpresa. No es demasiado extenso.

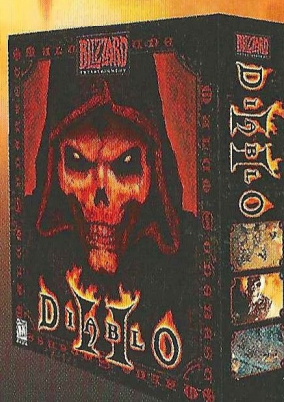
Al contrario de lo que sucedía en la saga RE, a excepción de la entrega para Dremacast, todo está generado de un modo íntegro por polígonos y texturas, dejando a un lado los escenarios 2D prerenderizados, consiguiendo que todo parezca más real.

Las cámaras que nos muestran los mejores ángulos en todo momento siguen siendo parecidas, pero ahora nos seguirán en lugar de permanecer estáticas en un lugar en concreto.

Aún así, el apartado gráfico podía haber sido mucho mejor de lo que es, ya que apenas se diferencia respecto a la ya conocida versión de PlayStation. Tan sólo se han limitado a disimular

LA VENGANZA ERA SÓLO EL PRINCIPIO...

DIABLO II™



BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

JUGABLE EN SERVIDORES EUROPEOS

battle.net*

*El acceso gratuito a Battle.net requiere disponer de acceso a internet. El jugador se hará cargo de todas las tarifas aplicables a internet.

© 2000 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados. Diablo es una marca y Blizzard Entertainment y Battle.net son marcas o marcas registradas de Davidson & Associates, Inc.

El fuego de una traición que hiela la sangre

Morpheus

"Hace treinta años que persigo el legado de mi padre. Hace tanto tiempo, que ya no me acuerdo de él. Desapareció sin dejar rastro. Ahora, que voy a morir, seguiré sus pasos..."

Mathew Holmes.

El Circulo Polar Ártico. Uno de los puntos más fríos del planeta. EL último lugar del mundo en donde uno quisiera estar para morir. Pero Mathew Holmes está allí. Atrapado por una tormenta de nieve, y separado del resto de la expedición que él mismo encabezase para intentar buscar a su padre. En medio de una nada radiante y helada, la silueta de lo que parece ser un barco, se vislumbra cerca del lugar en donde Mathew piensa pasar sus últimos instantes de vida. Se trata de un barco fantasma, tan sólido que preocupa a nuestro protagonista, pero dado que no tiene otra alternativa, decidirá subir a bordo para ver qué misterios le aguardan.

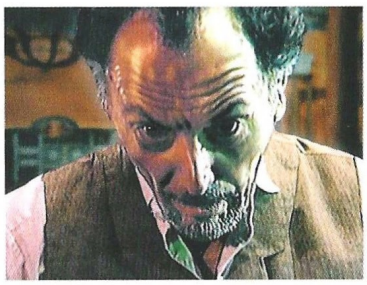
Pero en realidad, éste no es el comienzo del juego, dado que el verdadero inicio tiene lugar cuando David G. Barrows, catedrático de historia en la Universidad de Indiana, encuentra el diario del explorador en los sótanos del edificio de la facultad. Esto ocurrió en 1971, pero los hechos que el diario narra, es decir, la historia del juego como tal, tuvieron lugar con anterioridad.

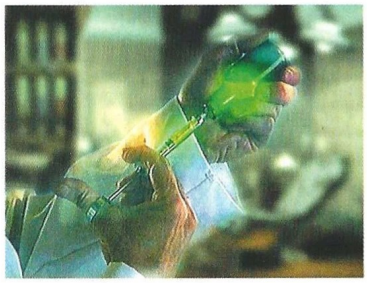
Guión

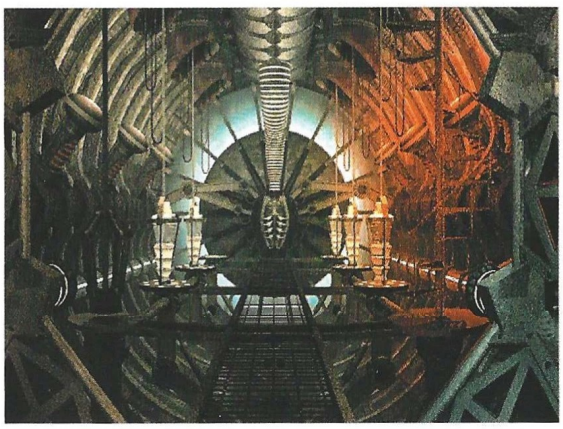
A pesar de ser muchos los redactores que auguran, en un momento u otro de sus vidas, una lenta agonía al género de las aventuras gráficas, de vez en cuando, y muchas veces prácticamente de la nada, surge alguna joya que insufla un soplo de aire fresco a un género cuyos títulos más representativos ponen cada vez el listón más alto. Esta vez, Morpheus no sólo se distingue de muchas otras aventuras gráficas que le precedieron por la calidad de su guión, que es magnífico y fundamental para el buen desarrollo de la historia que se nos narra.

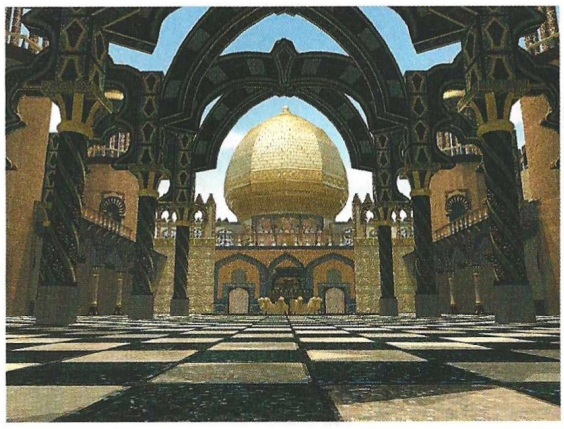
En el apartado de la banda sonora y los efectos especiales, ambos no están mal, aunque han sido superados por títulos anteriores que también contaron con buenos temas musicales y actores reales entre los decorados de sus localizaciones virtuales. Pero son tres palabras, las que vienen impresas en la carátula de la propia caja del juego, las que mejor definen Morpheus: misterio, intriga y suspense.

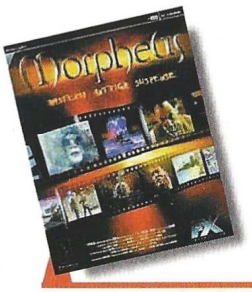
Misterio por la particular naturaleza de los hechos: desde el primer momento el desconoci-



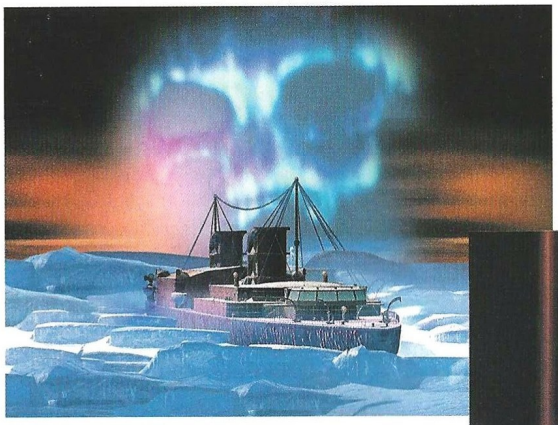


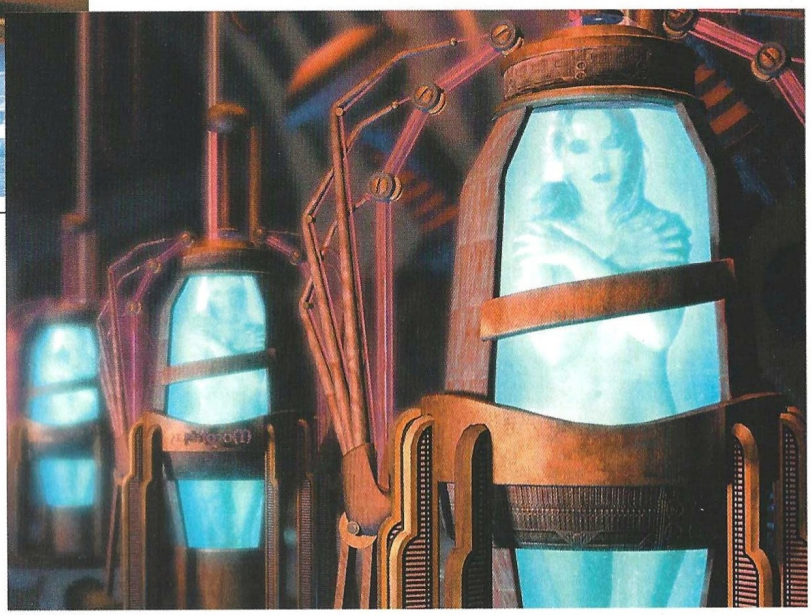






Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium ,16Mb de RAM, 100Mb de disco duro libres, Tarjeta gráfica 1 Mb, ratón, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Tarjeta de Sonido
N° de jugadores: 1
Editor: Soap Bubble/Tiburon
Distribuidor: FX Interactive

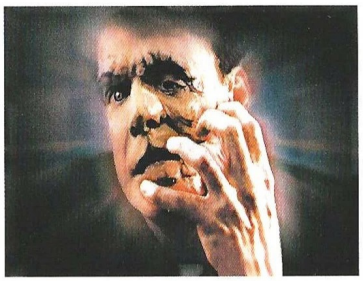




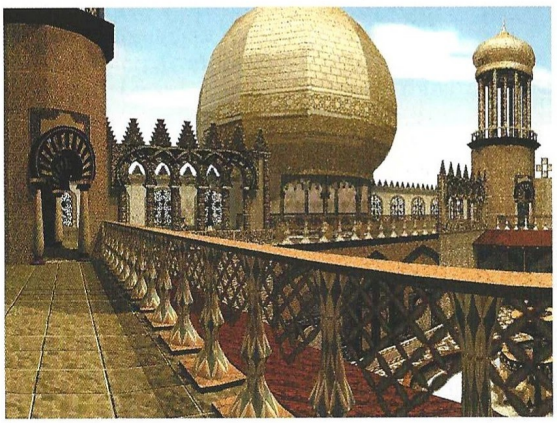
miento total de los mismos es evidente. No sabemos a lo que nos enfrentamos y al poco rato de comenzar nuestra aventura veremos cómo un infeliz se ahorca ante nuestras propias narices en la cubierta del barco.

Intriga por la detectivesca labor que tendremos que llevar a cabo, tanto dentro como fuera del barco. Casi todos los lugares que visitemos esconden pistas y pruebas de lo que allí aconteció. Una disputa, un suero, riquezas inimaginables que pertenecen a hombres miserables... Ironías de la vida. Pero a la postre, todo, absolutamente todo tiene una perfecta razón de ser.

Suspense porque la conjunción de trama, imagen y sonido nos llevará a un estado tal de excitación que seremos presa fácil y asustadiza. No pararemos de preguntarnos por esta u otra razón, de vez en cuando miraremos hacia atrás en nuestra habitación creyendo haber oído un ruido extraño. Llegará un momento en que no tendremos suficiente fe como para distinguir la realidad de la ficción...

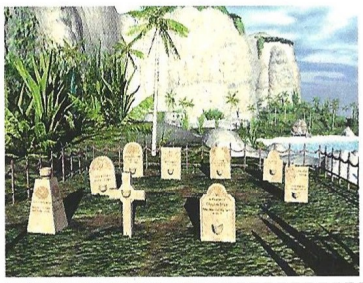


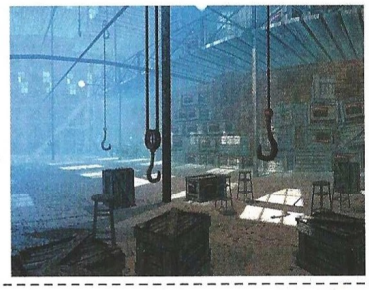
Son tres palabras las que mejor definen Morpheus: misterio, intriga y suspense

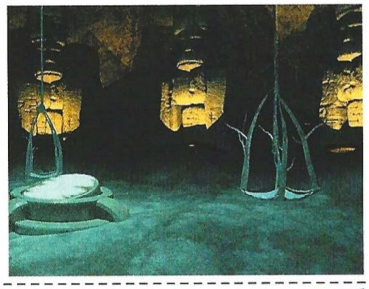


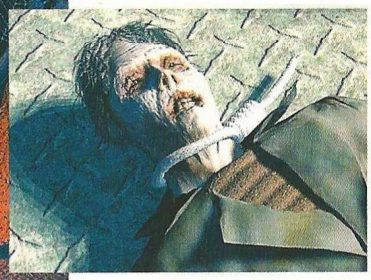
El jugador

El jugador se sentirá a sus anchas con Morpheus. Para los incondicionales de universos tan particulares como el de Myst y Riven, este título no será un completo desconocido, dado que, su línea de desarrollo bajo cualquier punto de vista, remite a nuestra memoria hasta aque-

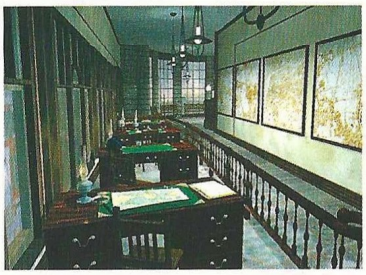


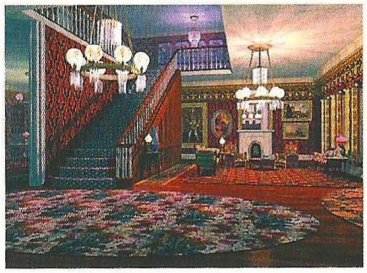


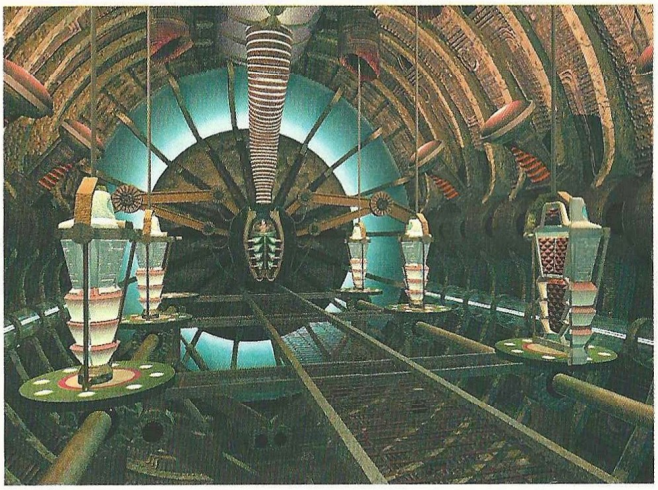


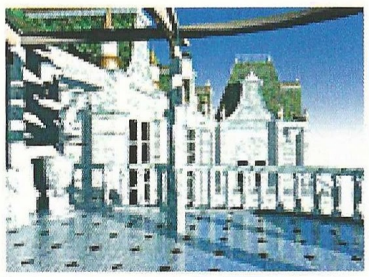


Alrededor de diez personajes serán los que aparezcan a lo largo del juego









llos irrepetibles días de gloria en un tiempo en que los dos títulos citados se encontraban en el apogeo de su notoriedad. Y es que cuatro años no son pocos para quienes se han dedicado en cuerpo y alma a realizar un sueño: el suyo y el de los jugadores amantes de las aventuras gráficas, siempre sedientos de más.

Playas, harenes, camarotes de barco o las calles de la propia Dublín... La acción te llevará hasta lugares tan distantes unos de otros y de tan insospechada conexión. Según los fabricantes, se garantiza al menos cincuenta horas de juego, pero con toda probabilidad serán muchas más porque tendrás que tener en cuenta numerosos elementos a la hora de jugar. La complejidad de Morpheus hará que te preguntes en determinados momentos si no será un reto demasiado importante para ti.

Personajes

Alrededor de diez personajes serán los que aparezcan a lo largo del juego. Cada uno tiene su propia personalidad. Entre ellos destacan nuestro protagonista explorador, el joven Mathew Holmes; el doctor John Malherbe, científico que acaba de descubrir los secretos que se encuentran entre la vida y la muerte; y Jan Pharris: creador de una máquina llamada Neurographicon, capaz de hacer que los sueños se conviertan en realidad –¿alguien ha leído el libro o visto la película Esfera?–. Además de estos principales, institutrices, inocentes niñas, buscavidas, padres y madres tropiezan y se enredan en la trama.

En definitiva, el juego comienza en el lujoso transatlántico Herculiana y lo que debes tratar de hacer es averiguar qué se trama en su laboratorio y cuáles son las relaciones que unen a los pasajeros del mismo. Cinco plantas, más de treinta estancias y el corazón de una máquina sobrenatural para el navío son sólo algunas de las pistas que os daremos... para ir abriendo boca. Y por abrir, no se te quedará cerrada la tuya cuando tengas que entrar en ese misterioso circo. Puzzles, pasadizos, trampas y retos esperan impacientes tu llegada. ¿No lo dudarás? ¿O piensas que quizás sea otra vez la barrera de las siete mil pesetas la que te impida jugar Morpheus? Pues verás: resulta que el juego cuesta 2.995 ptas. No tendrás excusa para comprarlo. Juzgad vosotros mismos...

8,8

Morpheus

Pros: Guión excepcional e interfaz muy amigable. El desarrollo de la trama te mantendrá atrapado sin poder dejar de jugar. Doblado y traducido al castellano. Gracias a un acuerdo con Terra los poseedores de Morpheus tendrán acceso gratuito a Internet.

Contras: La calidad gráfica del juego, sin ser baja, no llega a ser destacable. Podría haberse mejorado bastante. El grado de dificultad del juego no es bajo.

...en la Red

Si consultas la página web www.fxplanet.com/mpafondo.htm, encontrarás material e información muy útil para resolver esta aventura.

FORGOTTEN REALMS

DE LOS CREADORES DE BALDUR'S GATE

ICEWIND DALE™

- Utiliza una versión mejorada del motor gráfico Bioware Infinity Engine™, el usado en Baldur's Gate™.
- Desarrollado por Black Isle Studios, el grupo creador de los también famosos juegos de rol Fallout™2 y Planescape®: Torment™.
- Aventura Advanced Dungeons & Dragons® completamente nueva, cuyo argumento y desarrollo versan sobre una historia épica, según la tradición de Baldur's Gate™.
- 12 áreas principales, con más de 125 niveles.
- Incluye tecnología 3D desarrollada para Baldur's Gate™II, la cual permite hechizos increíbles y espectaculares efectos ambientales.
- Nuevos encantamientos, equipamiento y habilidades que ofrecen un juego de mayor nivel.
- Adéntrate en él como único jugador, y/o en un grupo de hasta seis jugadores a través de red local e Internet, con servicio gratuito para las partidas multijugador.

Versión íntegra en castellano

PC CD ROM

OFFICIAL Licensed Product

Advanced Dungeons & Dragons

BIOWARE INFINITY ENGINE

BLACK ISLE STUDIOS

Interplay

Distribuido por:

Virgin INTERACTIVE

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

Icewind Dale 2000 Interplay Entertainment Corp. Todos los derechos reservados. The Bioware Infinity Engine 1998-1999 Bioware Corp. Todos los derechos reservados. Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, el logotipo de FORGOTTEN REALMS, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, el logotipo de AD&D, Baldur's Gate, Planescape, Torment, TSR y el logotipo de TSR son marcas o marcas registradas de TSR, Inc., filial de Wizards of the Coast, Inc. e Interplay los utiliza bajo licencia. Black Isle Studios, el logotipo de Black Isle Studios y Fallout son marcas de Interplay Entertainment Corp. The Bioware Infinity Engine y el logotipo de The Bioware Infinity Engine son marcas de Bioware Corp. Con licencia y derechos exclusivos para Interplay Entertainment Corp. Todos los demás derechos y marcas son propiedad de sus respectivos titulares.

Sierra vuelve a acertar

Ground Control

Son ya pocos los títulos que se aventuran a salir al mercado sin ofrecer cantidades ingentes de polígonos y unas apetecibles texturas, pero resulta claro que resulta más sencillo adaptar el mecanismo de un juego del rol –por ejemplo– a un entorno tridimensional que el de un título estratégico.

Y mientras casi todas las grandes distribuidoras se vuelven locas para encontrar una compañía de desarrollo que sepa encontrar el difícil punto de equilibrio entre un entorno gráfico atractivo y una jugabilidad digna de ese nombre, Sierra –quien ya se acercó bastante a ese ideal con Homeworld– vuelve a repetir la jugada y adelantarse a toda la ansiosa competencia con Ground Control.

En realidad, el mérito de Sierra es el de haber reparado antes que nadie en el proyecto que una pequeña compañía suiza tenía entre manos desde hace un par de años. Massive Entertainment comenzó su andadura en 1997 con el embrión de lo que habría de ser Ground Control. Tópicamente hablando, un juego que habría de llevar el género de la estrategia a nuevos e inexplorados territorios. Sierra reparó en la expectación que en la red había empezado a crearse sobre el proyecto y llegó a un acuerdo con la compañía sueca para distribuir el título a escala internacional. Y ahora, en el verano de 2000, Ground Control se ha convertido su título estrella para los meses más inmediatos, con una fuerte campaña publicitaria decidida a que nadie deje pasar las sensaciones que Ground Control promete.

Todo cambia para que todo siga igual

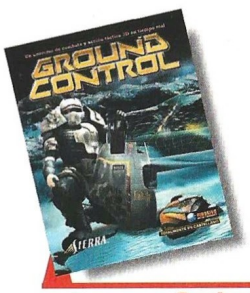
En el año 2419 los recuerdos de la tercera guerra mundial ya han quedado atrás. La raza humana se encuentra en una etapa de feroz expansión colonial por el espacio en la que dos mega corporaciones batallan por obtener la mejor tajada del pastel. La Orden del Nuevo Amanecer ha descubierto algo en el lejano planeta Krig-7b que ha excitado la curiosidad de industrias Crayven. La oficial Sarah Parker llega allí dispuesta a comandar sus tropas en la lucha de Crayven por el control del planeta. Conforme avanza la historia, la presencia de un misterioso artefacto de origen alienígena convertirá a Krig-7b en el escenario de la batalla final entre ambas mega corporaciones.

O, dicho de otro modo, nada nuevo bajo el sol. Pero realizado con la profundidad dramática adecuada, el sentido del ritmo preciso y las suficientes sorpresas en el desarrollo para que la historia puede ser vivida con gusto y evitar el tedio en todo momento. La narración avanza por medio de los"briefings" que aparecen al inicio de cada misión, acontecimientos –unos más inesperados que otros– que tienen lugar en el transcurso de las mismas y, ocasionalmente, alguna secuencia cinemática. Dichas secuencias han sido –aparentemente– generadas por el motor del juego, pero debido a una pobre reproducción de vídeo no acaban de resultar todo lo espectaculares que deberían.

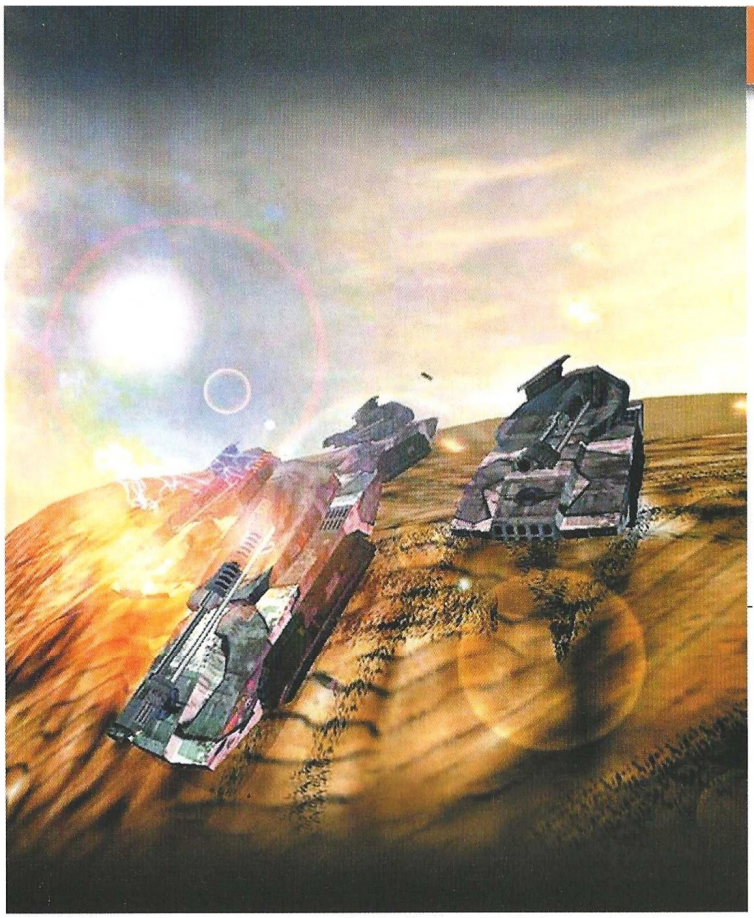
Los "briefings" ofrecen una rápida compresión de la situación a la que se enfrenta el jugador mediante lo que simula ser una puerto de comunicaciones entre la protagonista y sus superiores. Allí se pueden contemplar las imágenes de Sarah y su superior Enrica en las conversaciones que van acrecentando las dudas de la primera sobre su papel en el conflicto, además de otras informaciones necesarias para el cumplimiento de cada misión. A veces dejan ver demasiado claramente algunos de los acontecimientos posteriores del juego, pero funciona perfectamente para dar cohesión a una historia que avanza sin perder al jugador en vericuetos inútiles.

Levantando envidias

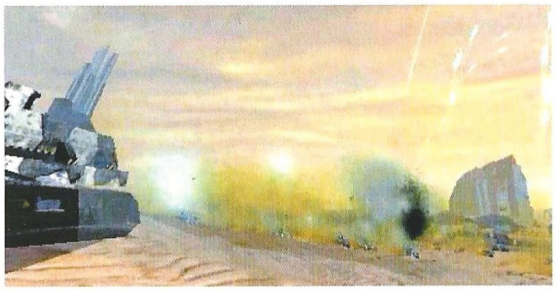
Si el grado de inmersión de Ground Control es lo que es, no se debe tan sólo a una historia bien estructurada y desarrollada. Obviamente, el motor gráfico tiene mucho que decir al respecto. Y por mucho que, hoy en día, lo mínimo que se puede esperar de un juego es una buena factura técnica en este sentido, Ground Control va a levantar tantos elogios como sentimientos de envidia por parte de otras compañías. Con una tecnología propia, Massive Entertainment ha desarrollado un "engine" que, sobre todo, sorprende por la soltura con la que puede pasar desde una vista cenital o isométrica –la que se prefiera, el control del juego permite cualquiera



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200 con tarjeta aceleradora Direct 3D o P 233 sin aceleradora, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de vídeo 4 tarjeta de sonido, MB, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1a 8
Editor: Massive Entertainment/Sierra
Distribuidor: Havas



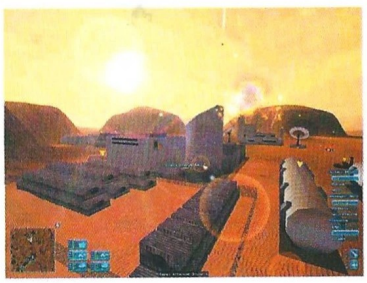
La raza humana se encuentra en una etapa de feroz expansión colonial por el espacio en la que dos mega corporaciones batallan por obtener la mejor tajada del pastel

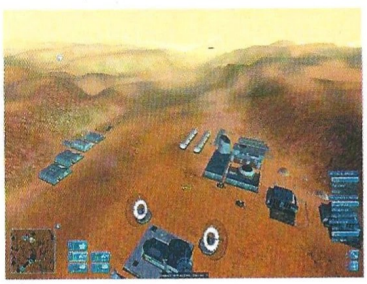


de ellas–, a tomar el rango de visión de cualquiera de las unidades de infantería. Siempre de manera sumamente suave y continuada. También llama la atención el elevado grado de detalle que ofrecen las imágenes contempladas desde la perspectiva más cercana. Se puede ver como los cañones de los tanques se retraen en el momento de disparar y los casquillos de munición que saltan del disparador, como una unidad humana se desmiembra en el momento de ser abatida o los rostros de aquellos soldados que no lo llevan cubiertos.

Pero el elemento más importante del atractivo visual que desprende Ground Control es el uso de las texturas y colores que hacen del juego de Massive Entertainment uno de los más bonitos que se han visto en mucho tiempo. Algo que será mucho más evidente para aquellos usuarios que dispongan de una tarjeta con el chip TNT 2 de Nvidia. Todo ello realza la variedad de los escenarios en los que tiene lugar la acción. Desde zonas desérticas abrasadas por el sol a frondosas junglas, zonas pantanosas y otras heladas, algunas dotadas de vegetación y otras de diferentes formas de vida animal. Todo esto se ve acompañado por condiciones atmosféricas que tiene una incidencia en el juego, como casi todo lo que se ve en Ground Control. Las sombras naturales que producen la orografía del terreno también pueden ser utilizadas en beneficio propio –cuando no ocultan ninguna sorpresa– e incluso en las zonas más abiertas las nubes ocasionales –que en realidad no llegan a verse cuando se levanta la vista hacia arriba– producen zonas oscuras que pueden ser aprovechadas. Es inevitable utilizar el terreno –generalmente, repleto de altiplanicies, desfiladeros y precipicios– para intentar obtener una ventaja estratégica –las emboscadas son de lo más habituales–. El asunto de la niebla de guerra se ha solucionado de forma sencilla. No existe como tal, pero

Si hay una filosofía que deja traslucir Ground Control en todo momento es la de no complicar la vida inútilmente al jugador

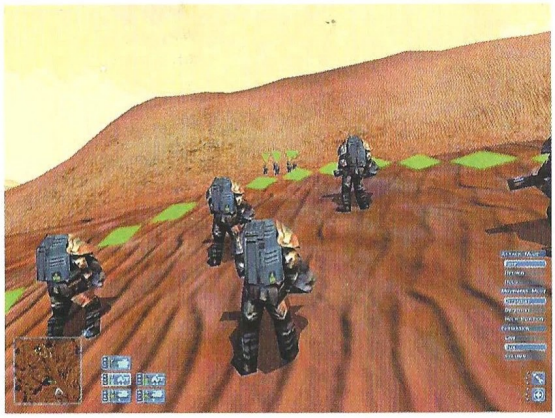




no bastará el acercar la cámara hasta las posiciones enemigas para descubrirlas. Estás sólo aparecen cuando se encuentran dentro del campo de visión de alguna de nuestras unidades. Y ello depende, como ya hemos dicho, de la morfología del terreno así como de las condiciones de visibilidad. Precisamente, uno de los trucos que puede utilizarse como protección es escudar a las unidades detrás de la nube de polvo que las orugas de los tanques levanten en ciertos terrenos.

Sencillez y eficacia

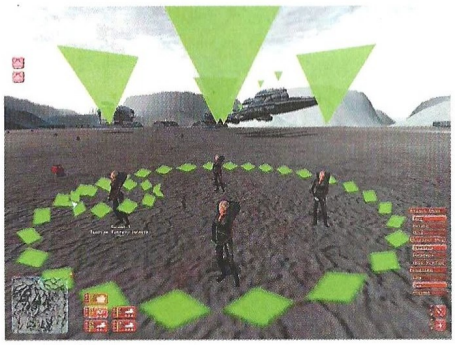
Si hay una filosofía que deja traslucir Ground Control en todo momento es la de no complicar la vida inútilmente al jugador. Más arriba nos hemos referido a la sencillez con la que se presentan y conducen los elementos de la historia, pero la máxima expresión de esa filosofía es el interfaz y el mecanismo de juego. Massive Entertainment ha diseñado uno de los interfaces más sólidos, sencillos y eficaces que se han visto en mucho tiempo, un mérito por partida doble si se tiene en cuenta las dificultades de adaptar la mecánica de un juego estrategia en tiempo real a un entorno tridimensional. Básicamente, todas las acciones se pueden llevar a cabo con el uso del teclado y el ratón para controlar la cámara y este último para manejar las tropas. Los cursores, dos teclas –para modificar la altura de la cámara– y el ratón son suficientes para desplazar la cámara cómoda-

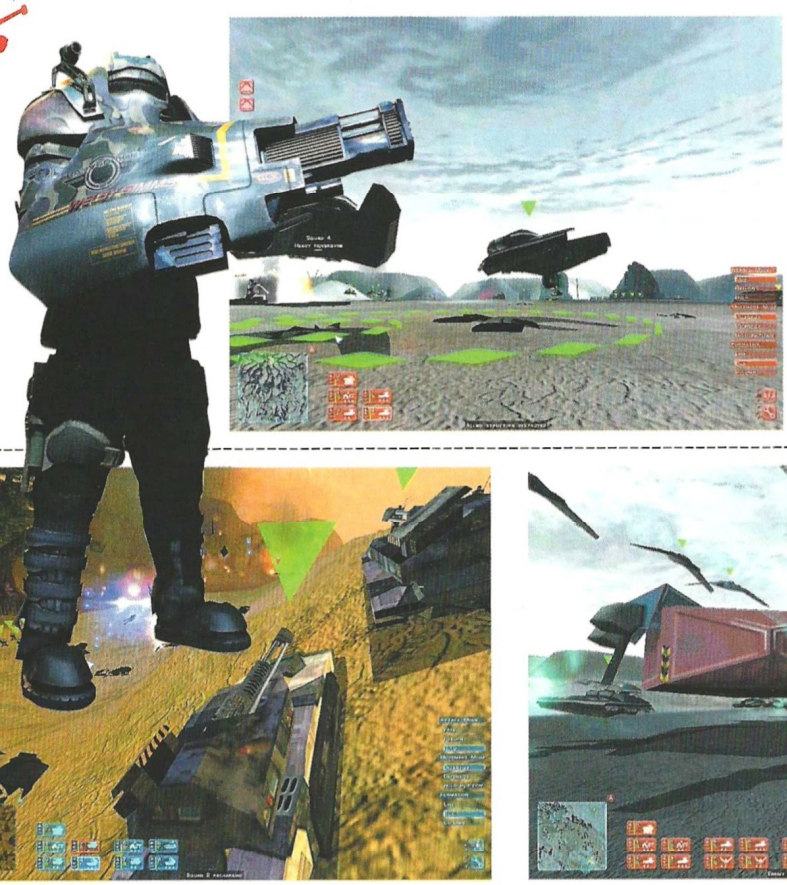


Massive Entertainment ha diseñado uno de los interfaces más sólidos, sencillos y eficaces que se han visto en mucho tiempo

mente por todo el escenario y adoptar cualquier perspectiva que se desee. Bien es cierto que, pese al espectáculo visual que garantiza las batallas de Ground Control, lo más practico es adoptar una perspectiva más o menos elevada que permita controlar una zona amplia en que poder visualizar todos los elementos en conflicto. Al resto de las opciones se puede acceder por un inteligente sistema de menús en pantalla que tiene la virtud de ser claro y no robar ni un solo ápice del campo de visión al jugador. Un menú semi transparente situada en el margen derecho de la pantalla da las opciones para el modo de movimiento, de ataque y la formación. Todo lo básico para manejarse esta ahí, si bien es cierto que hay otras opciones que cuentan con atajos de teclado.

Una de las razones por las que se ha simplificado tanto el control es por la ausencia de elementos de recolección y gestión de recursos. Evitando todo esto se ha buscado un juego enfocado hacia la acción y el combate táctico. Tan rápido y furioso como cualquier "shooter" pero manteniendo la profundidad estratégica de los mejores del género. Algo que se debe por completo al buen diseño de las misiones que no deja de ofrecer al jugador nuevos y variados retos a lo largo de todo desarrollo. No es inhabitual que jugando a Ground Control uno tenga la impresión de que se va a enfrentar a una misión similar a la anterior para descubrir en el momento más inesperado un nuevo elemento o dificultad que cambia por completo el planteamiento de la misma. Por ejemplo, cuando el jugador se acerca sigilosamente a la posición enemiga y de repente se encuentra con una horda de seres mecánicos que se acercan corriendo hacia sus unidades y sobre los que no puede hacer blanco –el cursor no adopta la señalización de disparo sobre ellos–. La sorpresa llega cuando explotan al alcanzar su





ejército y la única posibilidad es huir o destruir el lugar de donde salen.

La IA tiene sus aciertos y errores. Por ejemplo, uno de los problemas habituales en los juegos de estrategia –el sistema de rutas– es inexistente en Ground Control, donde no se ve ni una sola unidad perderse o quedar atrapada en un lugar. Aunque si se echa en falta una mayor automatización de ciertas funciones, ya que no atacaran una unidad o estructura enemiga a menos que se le ordene expresamente o el jugador sea atacado primero. En cuanto a los adversarios, difícilmente harán nada que se salga del guión previsto.

Quizás una de las cosas que se pueda echar en falta en Ground Control es una mayor variedad en el diseño de las unidades, que no cambian sustancialmente de uno a otro bandos y, a primera vista, resultan poco variadas incluso dentro del abanico que ofrece uno sólo de los ejércitos. También habría sido deseable poder escoger las unidades una a una y no sólo por grupos. Por ejemplo, si se dispone de un pelotón de soldados no será posible dirigir a unos contra un objetivo y otros contra otro, cuentan como una sola unidad. No es un planteamiento que llegue a obstaculizar el desarrollo del juego, pero en más de una ocasión el jugador deseará poder diversificar sus unidades más de lo que es posible. Sin embargo, una de las mayores carencias es no poder guardar una partida en curso. Cuando se sufre una derrota, es obligatorio recomenzar la misión desde el inicio. Pero lo que puede suponer más de un disgusto a los jugadores es la imposibilidad de poner el juego en pausa. Aún apretando la tecla ESC y con el menú superpuesto a la acción, ésta seguirá su desarrollo. Así que será mucho mejor no tener ninguna distracción cuando se juega a Ground Control.

Son la clase de fallos de diseño que es probable se arreglen en un futuro inmediato mediante la publicación del parche adecuado. En cualquier caso, no llegan a enturbiar la valoración final de un título que es obligado para cualquier aficionado a la estrategia y el combate táctico y que también producirá grandes satisfacciones a los amantes de los juegos de acción.

9,1

Ground Control

Pros: Buena adaptación de las convenciones del género de estrategiaen tiempo real al entorno tridimensional. Gráficos sencillamente impresionantes, historia bien desarrollada y una jugabilidad a prueba de bomba. Por ahora y junto a Homeworld, el mejor y más innovador título de estrategia en tiempo real en 3D.

Contras: Presenta alguna carencias de diseño y control no demasiado significativas. La IA tiene algunos grandes aciertos pero en algunos aspectos se muestra muy normalita para un juego que claramente destaca por encima de la media.

...en la Red

La presencia de Ground Control es amplia. El jugador puede comenzar por los sitios de Massive Entertainment, www.massive.se/main/ y el oficial del juego www.sierrastudios.com/games/groundcontrol/ Además hay otras opciones realizadas por fans como: Controlling Forces: www.strategyplanet.com/groundcontrol New Dawn: www.rtsplayers.org/groundcontrol Ground Control HQ: www.groundcontrolhq.com Ground Control Center: www. gccenter.com

Barça Manager 2000

¡DIRIGE TU EQUIPO HACIA EL TRIUNFO!

La temporada empieza ahora, construye el equipo de tus sueños.

- Elige en cada momento la alineación más adecuada, la táctica más efectiva y las mejores jugadas de estrategia.

- Amplia base de datos, tienes 30.000 jugadores. Ficha los mejores.

- 4 campeonatos: Español, Italiano, Inglés y Alemán. Equipos de 1ª y 2ª división. Copa del Rey, UEFA y Liga de Campeones.

- Motor de búsqueda que te ayudará a encontrar el jugador más adecuado.

- Tres modos de visualización de los partidos.

CD-ROM PC

PlayStation

Ubi Soft

Tel. 93 544 15 00

© 2000 Ubi Soft Entertainment. Todos los derechos reservados. ® F.C.B. © 2000. "PlayStation" and "PlayStation" son marcas registradas de Sony computer Entertainment Inc.

Pequeños guerreros

El Imperio de las Hormigas

Bajo nuestros pies, existe uno de los ecosistemas más perfectos del mundo animal. La actividad de un hormiguero es un prodigio de organización, sacrificio y laboriosidad, que hacen de las hormigas unos de los insectos más respetados y temidos. Nuestro deber: la supervivencia.

La historia comienza cuando una pequeña hormiga de ala nace, y tiene como destino convertirse en reina. Al fin, consigue llegar a tierra y consigue ponerse a salvo creando las larvas que comienzan a trabajar. Más tarde, deberá de crear su ejército de hormigas y buscar comida y materiales suficientes para sobrevivir. No será fácil, multitud de peligros acechan a nuestras pequeñas amigas.

El programa está íntegramente traducido al castellano y rebosa originalidad por todas partes. El excelente tutorial nos irá enseñando de una forma práctica y amigable los procedimientos básicos de manejo, control y creación de las estructuras básicas de soporte vital, como son la comida, y los materiales para construir y reparar nuestro hormiguero. Por otra parte, podremos jugar multitud de pequeñas misiones o escenarios preparados que nos introducen en distintos hábitos de la vida cotidiana de estos insectos. Además, la posibilidad de las opciones multijugador, añaden otro punto positivo como colofón a las extensas posibilidades de este programa.

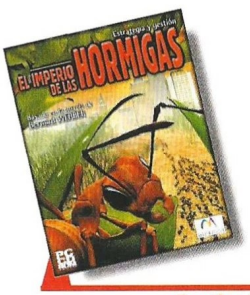
El hormiguero y su ecosistema

A grandes trazos, esto es lo más básico que podemos decir de la vida cotidiana de las hormigas. Recoger alimentos y materiales, crear y aumentar el número de habitantes de la colonia y sobre todo, la supervivencia. Es un entorno hostil, donde numerosos enemigos intentarán dar buena cuenta de las pobres obreras, que andan todo el día buscando un rinconcito donde encontrar la comida y recoger los materiales suficientes como para ampliar el hormiguero o repararlo. Mantis, arañas y otros depredadores, serán los enemigos naturales inmediatos que amenazarán nuestros movimientos. El Imperio de las Hormigas es un juego complejo. Es una perfecta simulación de todos los detalles que hacen de las hormigas el ejército más poderoso y temido del mundo animal.

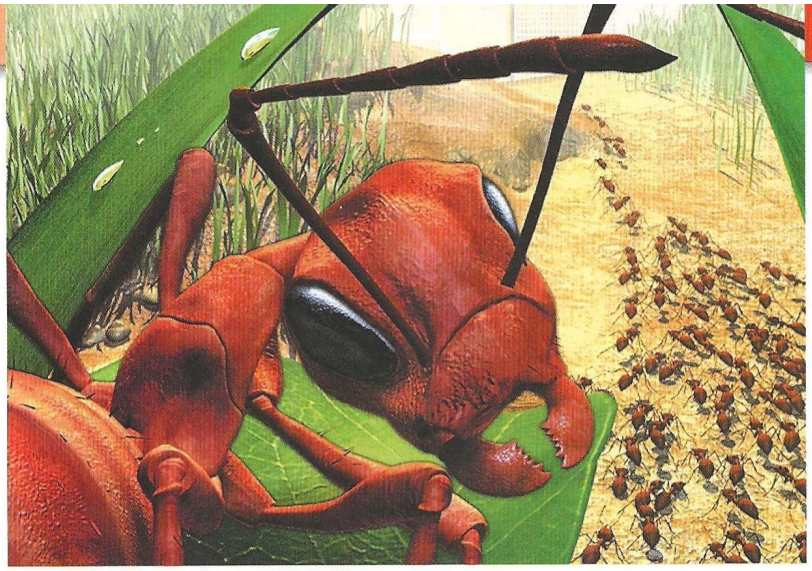
Uno de los factores más interesantes es la capacidad de poder desarrollar las estructuras vitales dentro de un entorno polivalente. Podremos estudiar la vida en la superficie, pero también hay una parte muy importante que se desarrolla en las entrañas de la Tierra, donde labores de mantenimiento de la reina, creación y producción de larvas, fabricación de almacenes, y la elaboración de un plan para la dirección de tan formidable maquinaria, serán parte de nuestro cometido.

Campañas y escenarios

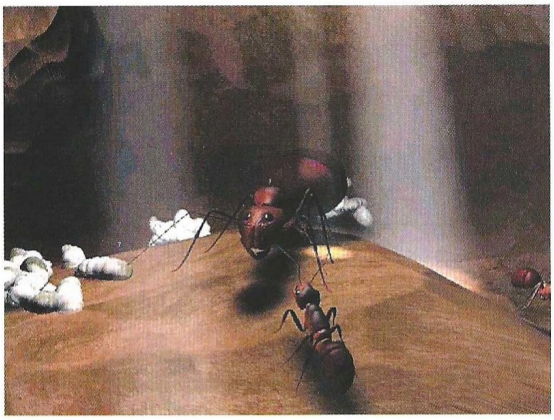
Lo primero que nos encontraremos es un excelente tutorial, que nos mostrará a través de di-

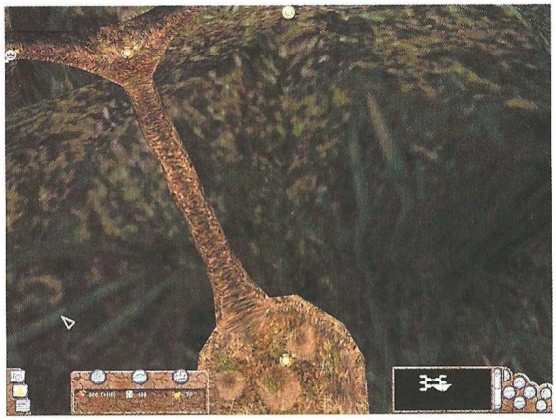


Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 200, 16Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: Microïds
Distribuidor: Friendware

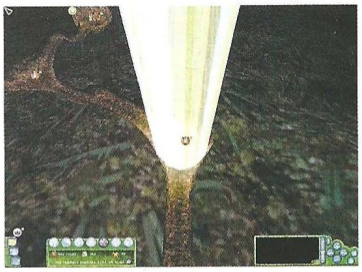


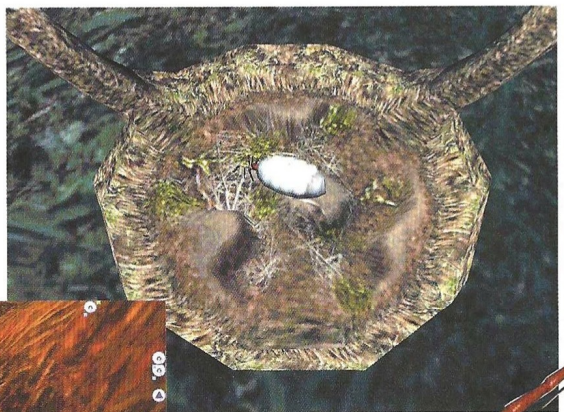
Podremos estudiar la vida en la superficie, pero también hay una parte muy importante que se desarrolla en las entrañas de la Tierra

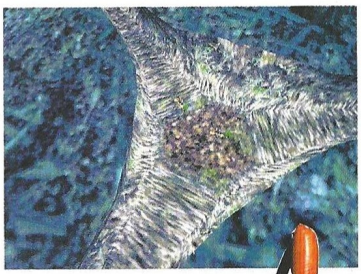




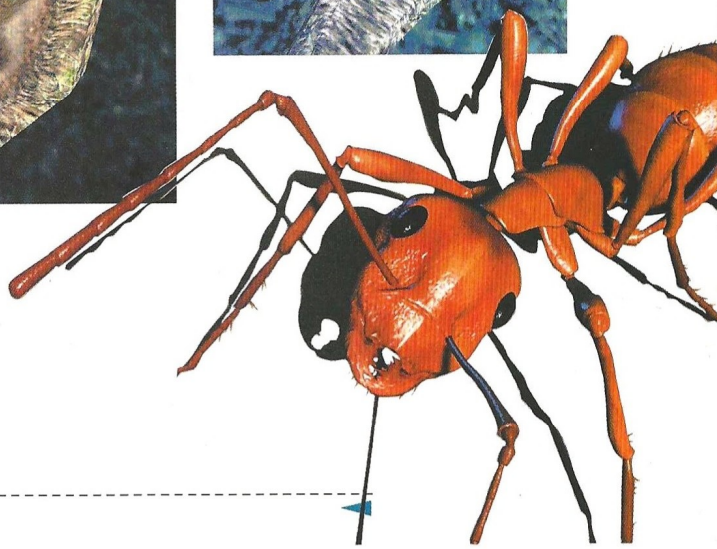
ferentes misiones los procedimientos operativos e iremos aprendiendo un poco más sobre estos pequeños soldados, de su disciplina y de los peligros a los que tienen que hacer frente a diario. Las misiones son bastante variadas y comprenden un amplio abanico, desde una simple patrulla, pasando por una salida a recoger comida o defenderse de un ataque de una Mantis, iremos introduciéndonos poco a poco en un modo de vida desconocido y nuevo que nos irá fascinando cada vez más, hasta que tengamos presente la auténtica dificultad de la vida en un hormiguero. Para asegurarse de la veracidad y el realismo de este videojuego, Microïds ha contado con la colaboración de un gran experto en la materia. Estamos hablando de Bernard Werber.







Si para casi todo el mundo las hormigas y su ecosistema son desconocidos, no es así para Bernard Werber, escritor y conoce-



Podremos girar los escenarios con el ratón y acercar o alejar las zonas del mapa para poder controlar los grupos de hormigas

dor de los hábitos de estos insectos, que con más de un millón y medio de libros vendidos en Francia, es toda una autoridad en la materia. Este escritor ha asesorado a Microïds para la perfecta realización del juego, y que esto se traduzca en una perfecta realidad tanto a nivel visual, como en el ámbito del comportamiento real.

Entorno gráfico

Una de las cosas más representativas del programa es su entorno visual. Está dotado de un interfaz bastante sencillo y amigable, pero a su vez, muy poderoso. Es un mundo tridimensional real, en el que nos podemos mover a nuestras anchas y que se adapta a todos los ángulos de visión para ofrecernos una detallada imagen y un absoluto control. Podremos girar los escenarios con el ratón y acercar o alejar las zonas del mapa para poder controlar los grupos de hormigas. El interfaz es de fácil manejo, y seremos avisados por el programa de cualquier evento que se produzca. Las acciones más comunes están reseñadas por iconos que permiten de una forma rápida la localización de las áreas esenciales. Recursos, comidas, abastecimientos y otras informaciones de carácter general, son fácilmente visibles. Las hormigas están representadas por grupos y es posible localizarlas de un simple vistazo. En cualquier punto de la pantalla en que nos encontremos, podremos seleccionar el grupo de hormigas guerreras y acudirán al punto marcado por nosotros. A medida que nuestros exploradores van avanzando por el terreno, iremos descubriendo el mapa y las zonas de color oscuro representadas en un mapa en la parte inferior, dejarán de ser un misterio para nosotros.

Para finalizar

Podemos decir sin temor a equivocarnos, que Microïds ha tenido una idea tan original como brillante, consiguiendo desarrollar un producto bastante diferente y que introduce un nuevo concepto de juego, ofreciendo a los jugadores una interesante y equilibrada mezcla entre acción, aventura y estrategia. Apropiado para todo tipo de público incluido al "wargamer" más exigente, que no quedará decepcionado, sino más bien sorprendido, al observar como funciona uno de los ejércitos más antiguos de la tierra. Todo ello, envuelto en una atmósfera de enseñanza multimedia, que consigue introducirnos en un ecosistema fascinante, muy poco conocido para la gran mayoría de todos nosotros. No sólo consigue un programa de estrategia en tiempo real, sino también enseña, entretiene y educa.

...en la Red

La Web de los desarrolladores, donde podréis encontrar una fuente de recursos, las últimas actualizaciones y cualquier tipo de información adicional: www.microids.com
La página oficial de Bernard Werber, donde aparte de conseguir más información del juego, podréis conocer un poco la actividad profesional de este escritor francés: www.werber.imaginet.fr

8,5

El Imperio de las Hormigas

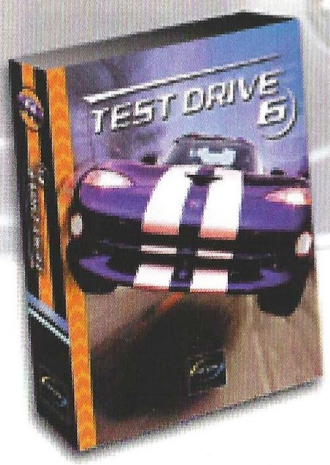
Pros: Excelentes gráficos y sonido multimedia. Buena banda sonora. Está traducido al castellano. Originalidad a raudales, así como un nuevo concepto de juego que introduce prácticamente una enseñanza multimedia integrada en un juego de estrategia en tiempo real. Acción y todas las posibilidades con un interfaz sencillo.
Contras: Requiere una máquina potente y una buena tarjeta aceleradora de 3D para poder disfrutarlo con todas sus posibilidades gráficas. Con máquinas poco potentes, las vistas de cámara son bastante lentas y los movimientos poco realistas.

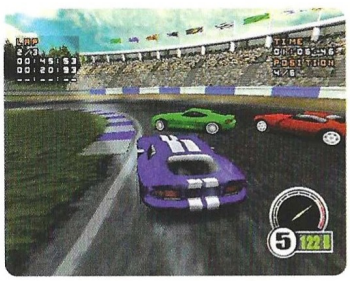
TEST DRIVE 6

EL JUEGO DE CARRERAS RADICAL

ABRE BIEN LOS OJOS Y AGÁRRATE AL VOLANTE.
ESTÁS A PUNTO DE EXPERIMENTAR LA CONDUCCIÓN MÁS RADICAL:

- Todo está permitido: avisa a los peatones de que no estás dispuesto a... ¡pisar el freno!
- 40 modelos de coches.
- 20 circuitos.
- Decorados 3D acompañados por la música de Fear Factory.





Friendware

Distribuye: **Friendware**
Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

www.friendware-europe.com

Textos y voces CASTELLANO

© 1999/2000 copyright Cryo Interactive Entertainment.
Diseñado por Pitbull Syndicates. Todos los derechos reservados.

www.cryo-interactive.com

cryo INTERACTIVE

A veces positivo, y otras negativo

Barça Manager 2000

¿Qué aficionado del Barça no ha soñado alguna vez con ocupar el puesto del polémico Van Gaal y tomar las riendas del equipo de sus amores? Pues ahora puede hacerlo con este juego.

Uno de los mejores equipos de fútbol del mundo se merecía un juego. En eso estamos de acuerdo todos, incluso aquellos que nos somos precisamente blaugranas. Barça Manager 2000 es un manager que viene a homenajear al club de fútbol español que mejor juego ha realizado durante la década de los 90, pero que no está exclusivamente dirigido a los fans del equipo catalán, ya que puede jugarse con cualquier club de las ligas alemana, inglesa, italiana y española. Aunque la verdad sea dicha, es seguro que los aficionados del Barça se sentirán más a gusto jugando a este juego, porque casi todo te recuerda a los colores blaugranas.

Este manager sigue de cerca la moda impuesta con programas del tipo PC Fútbol, aunque por desgracia, no llega al punto de calidad conseguido por la saga de Dinamic, y aunque intenta convertirse en una alternativa, se queda a medio camino. El juego no está mal, y en algunos aspectos hay que reconocer que ANCO ha hecho un buen trabajo, pero por lo general, a Barça Manager 2000 le falta un hervor para que lo podamos considerar un juego del todo atractivo.

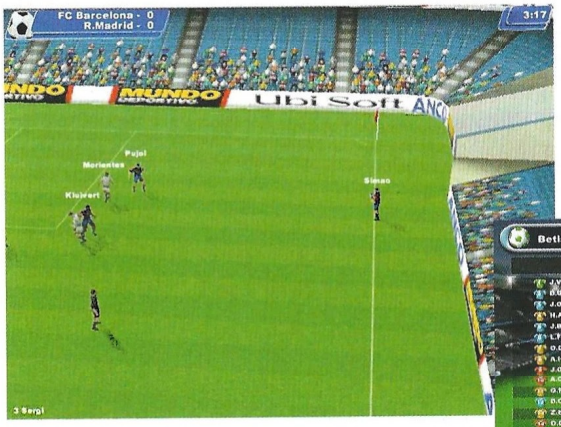
Lo primero que se debe pedir a un juego de este tipo es que esté realizado por gente que conozca de cabo a rabo la liga española al menos. En este juego se nota que está realizado por ingleses, aunque seguramente hayan contado con el asesoramiento de algún español. Se nota porque la liga inglesa se ajusta a la realidad, pero el resto, dejan bastante que desear. Nos referimos a la hora de calificar a los jugadores, a la hora de situar a los respectivos equipos en su categoría real, etc. La liga española está bien representada, todos los equipos están disponibles y sus plantillas actualizadas a la ya finalizada temporada 1999/2000 (por cierto, ¿no queda algo desfasada la salida a la venta de este juego cuando la temporada ya ha terminado? ¿lo harán para que el Barcelona gane algo en el juego y no como en la vida real?), pero a la hora de sumergirnos en el día a día del club que hayamos elegido, veremos que el juego falla cuando tenía que dar el do de pecho, es decir, a la hora de reflejar fielmente a jugadores (estadísticas, valor, peso en el equipo), y clubes.

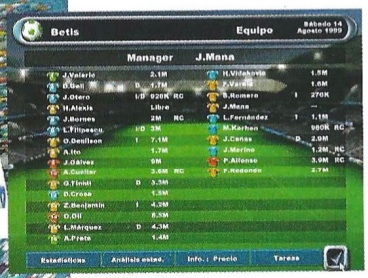
Otro de los errores que hemos encontrado es que, a la hora de fichar, los equipos usan una inteligencia artificial bastante tontorrona. Por ejemplo: elegimos al Valencia, y a la hora de enfrentarnos al Barcelona, nos encontramos que el portero titular del equipo catalán se llama Chilet, un guardameta que en la vida real juega en 2ªB. Lo peor no es eso (nada que ver con la calidad de Chilet, lo que pasa es que es bastante complicado que el Barça se haga con sus servicios y lo ponga de titular, seamos sinceros), es que tanto Hesp como Arnau estén en el banquillo; imaginaos el jaleo que se montaría si esto sucediese de verdad.

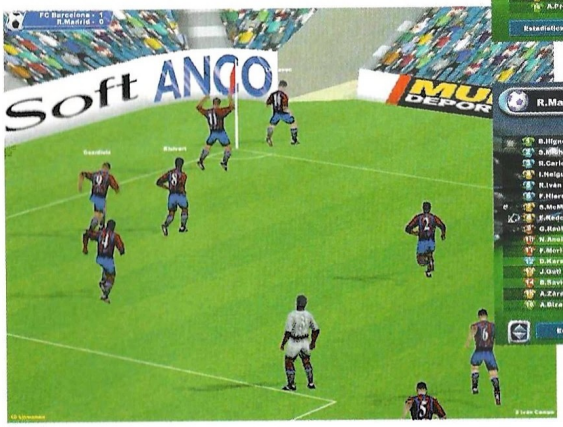
A la hora de jugar, Barça Manager 2000 intenta ser intuitivo, pero termina siendo un jaleo, sobre todo porque la posible intuición se queda en casi nada. Los menús presentes en pantalla no son claros, y al final no sabes muy bien que hacer o por donde tirar. De todas maneras, con algo de paciencia se termina cogiendo soltura, pero sería preferible que

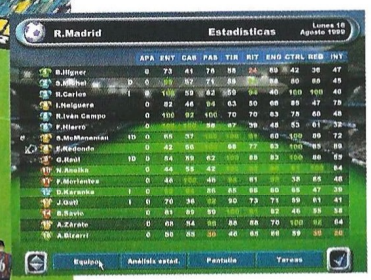
Precio: 4.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 50Mb de disco duro libres, tarjeta gráfica 4 Mb, ratón, teclado, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: ANCO
Distribuidor: Ubi Soft

La liga española está bien representada, todos los equipos están disponibles y sus plantillas actualizadas









se hubiera optado por otro sistema algo más intuitivo y menos enrevesado.

El simulador es divertido

Algo que si nos ha gustado es el simulador. Aunque como en la gran mayoría de los managers, éste es el hermano pobre, aquí ANCO ha conseguido hacer un simulador entretenido que, sin grandes alardes, ni gráficos ni tecnológicos, desempeña bien su labor. La inteligencia artificial de los jugadores es bastante buena, es decir, se mueven más o menos como los de verdad, pasan el balón al hueco, centran de forma realista, y hasta los porteros parecen de verdad. Los partidos son entretenidos, y merece la pena verlos en su integridad.

En resumen, Barça Manager 2000 es un manager que merece la pena como curiosidad para los aficionados a este tipo de juegos. Podría haber sido más entretenido, más intuitivo y más ajustado a la realidad de la Liga española. Quizás, si eso hubiera sido así, ahora estaríamos hablando de un mejor juego, y no de un producto que se queda a medio camino en casi todos los aspectos.

...en la Red

Para saber más sobre todo lo relativo al Fútbol Club Barcelona, puedes visitar su página web oficial en la siguiente dirección: www.fcbarcelona.es

6,7

Barça Manager 2000

Pros: Los aficionados al género le sacarán partido porque no es del todo malo. El simulador está muy bien. Inteligencia artificial de los jugadores sobre el campo.

Contras: Para ser un manager es demasiado lioso. No engancha lo mismo que otros managers de este tipo.

La obsesión de sobrevivir

Enemy Infestation

La Tierra ha sido devastada por el Hombre. Sus recursos agotados y con una superpoblación en constante enfrentamiento por la supervivencia, el espacio nos brinda la última oportunidad fundando la primera colonia extraterrestre en el planeta Redavi. Hasta allí llegarán dentro de una vaina extraños visitantes...

En un remoto planeta, lejos de nuestra galaxia, una forma de vida alienígena ha evolucionado en su sistema de expansión por el universo hasta tal punto que, desde la superficie del mismo, unas vainas son expulsadas a gran velocidad hacia el vacío estelar. Las que logran vencer la fuerza gravitatoria del planeta, sobrepasar sin ser destruidas su escudo de asteroides, y viajar libres a través del espacio, no son muchas.

Sin embargo, una de ellas ha desafiado con éxito los peligros intrínsecos a un viaje a ciegas. Saliendo de su propia galaxia, durante mucho tiempo, aquella vaina, viajó por el espacio que ocupa nuestro Grupo Local de galaxias hasta ser atrapada en el inmenso pozo gravitatorio de la Vía Láctea. En ese momento de la Historia, la humanidad se ha visto obligada a extenderse hacia otros mundos. El primero ha sido Redavi. Allí, una expedición científica investiga y prepara el planeta para la colonización.

Todo parece tranquilo, pero la mala fortuna persigue a los colonos: aquella vaina perdida en el espacio ha caído presa de la fuerza de gravedad del planeta. El satélite de observaciones que orbita el globo ha detectado esa semilla de terror y dado la alarma al centro del control. Para cuando los colonos quieren darse cuenta, la invasión ya ha comenzado. Puede que aún exista una posibilidad... y está en tus manos.

La plaga

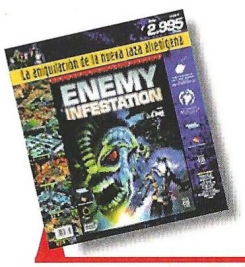
Serán pocos los elementos que pongan en marcha el trepidante devenir de los acontecimientos en la base planetaria en donde nos encontramos. En cualquier caso, el concepto de juego que impone Enemy Infestation al jugador es bien sencillo: la acción se desarrolla a lo largo de elaborados escenarios contemplados desde una perspectiva isométrica, la cual, permite la interactividad del jugador con algunos de los elementos repartidos por las instalaciones para, así, acrecentar la sensación de tridimensionalidad en los decorados del juego: puertas que se abren, ascensores que suben y bajan, objetos que podremos recoger en las habitaciones, máquinas que nos proveen de trajes espaciales para aventurarnos al exterior de la base...

Controlarás unos cuantos personajes: informáticos, médicos, biólogos, militares, mecánicos y robots entre otros. Cada uno cumple su función en el interior de las instalaciones y a cada cual le corresponde interactuar con los distintos objetos que puedes encontrar. La médico restablecerá tu salud, el mecánico arregla elementos que no funcionan, el militar podrá usar las armas más potentes, la química los cañones de gases letales y así casi siempre, por lo tanto sabrás a qué atenerte en cada misión y cómo moverte con tus personajes en las instalaciones.

Se cuentan por cientos los objetos a usar, las máquinas que te reportarán algún beneficio y, cómo no, también los alienígenas. Éstos se mueren a veces cuando les matas, pero a medida que avanza el juego serán más resistentes a tus frustrados intentos de extinción: se multiplicarán al dispararles, se agrandarán cuando les rocíes con gases... En fin, una pesadilla en toda regla.

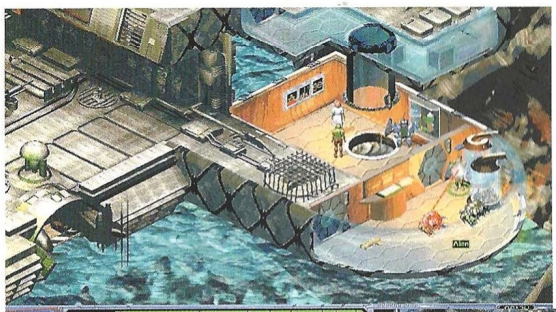
Misiones

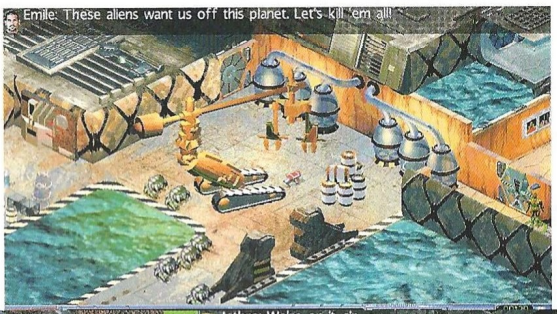
Podrás acceder a dos modos de juego principales: uno o multi - jugador. Si juegas solo, tendrás que apañártelas como puedas y resolver solito tus asuntos. Por el contrario, el modo multijugador sólo está disponible a través de la Red, por lo que necesitarás una conexión si quieres acceder a él. No pienses que si juegas solo te

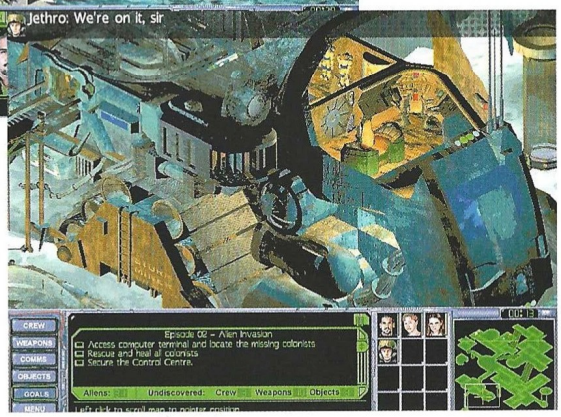


Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Disco duro, Windows 95/98, Tarjeta de vídeo PCI con 2 Mb de RAM, CD-ROM 6x, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Ripcord
Distribuidor: Digital Dreams Multimedia

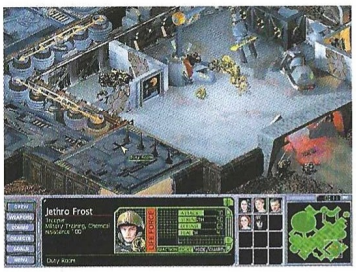
Se cuentan por cientos los objetos a usar, las máquinas que te reportarán algún beneficio y, cómo no, también los alienígenas







aburrirás, porque se trata de un título adictivo, de fácil manejo y cuyas misiones, muy concretas en su planteamiento, no supondrán

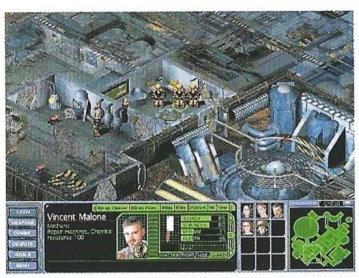


...en la Red

En la web del juego se ofrece la posibilidad de conocer aspectos no accesibles al usuario de ninguna otra manera. Existen también algunos parches.
www.enemyinfestation.com

ninguna dificultad a la hora de llevarlas a cabo. Por ejemplo: si te dicen que crees un virus letal para extenderlo por la base, quizá la forma de llegar al laboratorio sea muy compleja, pero al menos sabes perfectamente qué tienes que hacer. El llevarlo a cabo depende de tu habilidad.

Podrás elegir la música que desees entre un amplio abanico de posibilidades y los gráficos, detallados en exceso, te confundirán a veces, puesto que en la imagen todo te resultará casi microscópico. Tan sólo un inconveniente que, sin frenarlo demasiado, obstaculiza el normal desarrollo de las cosas: el juego está en inglés y, a veces,... sí tendrás que saber algo de éste idioma para poder continuar.



7,8

Enemy Infestation

Pros: Ayudado de un amigable interfaz y con objetivos claros en las misiones, sus elaborados gráficos y la amplia oferta musical, funden jugabilidad y adicción en un mismo producto.
Contras: A veces existen tantos elementos en la pantalla que algunas situaciones pueden llegar a confundir al jugador, dado que al exponer una amplia sección del decorado en tu monitor durante el juego, los elementos que aparecen en el mismo son muy pequeños. Está en inglés.

Duelo de colosos

Metal Fatigue

Tres corporaciones luchan por hacerse con el control de una guerra interminable. Las tres tienen distintas estrategias bélicas y distintos elementos de combate, pero todas luchan en torno a una tecnología alienígena encontrada en varios mundos. Sólo una podrá permanecer.

Dentro de las inmensas y poco elocuentes variaciones, sobre los programas en tiempo real, nos llega de la mano de Psygnosys, un producto original, tremendamente adictivo y con unos niveles de inteligencia artificial bastante depurados, que pondrán en dificultades incluso al jugador más experimentado. La mayoría de los elementos clásicos de un juego de estrategia en tiempo real están perfectamente conjugados aquí. Construcción de estructuras, combates trepidantes y una selección muy adecuada de todos los tipos de fuerzas de ataque que podamos imaginarnos. Aparte de esto, una innovación espectacular es la inclusión de enormes robots que lucharán a nuestro servicio. Para que os hagáis una idea: ¿os acordáis de Mazinger Z?

Las corporaciones

Tres grandes corporaciones estarán disponibles en tres campañas diferentes. Neuropa, MilAgro y Rimtech. Cada una de estas industrias tienen una forma muy diferente de ver la guerra y esto se refleja en sus filosofías de combate. Rimtech está muy equilibrada y combina a la perfección las armas de alcance y las de cuerpo a cuerpo. MilAgro es imbatible en las distancias cortas, comportándose como un boxeador fajador que arrincona a sus oponentes entrando en la media y en la corta distancia. Neuropa es la más tecnológica de las tres, aumentando el combate en largas distancias gracias a habilidades de francotirador, sigilo y una avanzadísima tecnología que le hacen ser temido por su capacidad de matar sigilosamente.

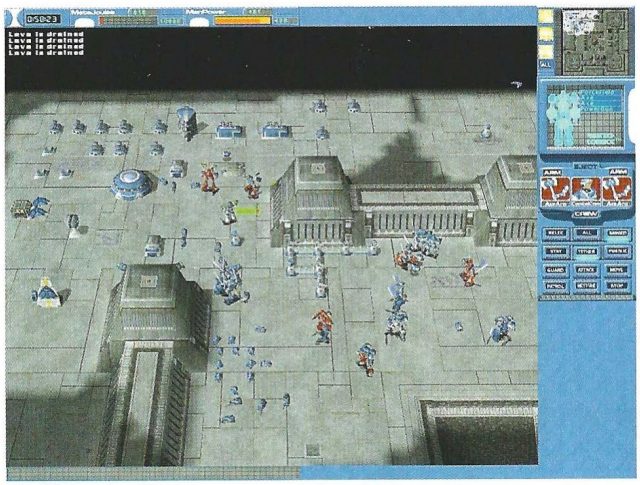
Combots

Una de las grandes innovaciones de este programa es la inclusión de Combots. Gigantescos robots a lo Mazinger Z que pilotados, son los reyes indiscutibles de la guerra. Son máquinas costosas, pero no imbatibles, por lo que la estructura de equilibrio de juego se halla perfectamente asentada. Los tendremos que construir en partes y serán escalables, hasta que lleguemos a los grandes y más costosos. Por otra parte, y dentro del combate, podremos también recoger las partes mecánicas de los robots enemigos y utilizarlos en nuestros combots como si fueran construidos por nosotros.

Estructura de juego

Al ser un programa de estrategia en tiempo real, no existen turnos como es de suponer, y las campañas se basan en una consecución de escenarios, que al terminarlos, se alcanza la victoria. En cuanto a las innovaciones tácticas más importantes podemos señalar, que aparte de las tradicionales batallas de superficie, es posible construir y expandirse por el subsuelo. Así, además de las cavernas que encontraremos en los mapas, excavaremos para hacer más grande los subterráneos y expandirnos mucho más. La única pega es que tanto los combots como las unidades aéreas no son operativos en este entorno natural, y que por el

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, tarjeta aceleradora 3D, CD-ROM 4x, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Proein



Una de las grandes innovaciones de este programa es la inclusión de combots, gigantescos robots a lo Mazinger Z

contrario será donde encontremos los recursos naturales más ricos. Hay sólo dos tipos de recursos, cosa que simplifica bastante una labor tediosa de por sí. La energía es el recurso natural que recogeremos de las fuentes de lava. Y por otra parte los hombres o ejército. Estos aumentarán junto con las tripulaciones, cuando estén preparados para ello y hayamos construido las instalaciones adecuadas. El sistema de órdenes es muy completo y podemos instruir a nuestros hombres de forma que persigan a un enemigo, lo destruyan y vuelvan a su puesto. O que utilicen sus capacidades de corto, largo o medio alcance. O incluso, que sólo ataquen cuerpo a cuerpo o que actúen como francotiradores a distancia y eviten el contacto con el enemigo.

Conclusión

Estamos ante un programa divertido y emocionante, que hace gala de unos gráficos que aprovechan todas las capacidades operativas de las tarjetas aceleradoras gráficas. Tanto el apartado gráfico, como el apartado estético son bastante apropiados y pueden convertirse en toda una sorpresa al observar los detalles de movimiento.

Aparte de esto, la inteligencia artificial de la que hace gala el programa es devastadora, consiguiendo que nuestros enemigos nos hagan jugarretas que no estamos acostumbrados a ver, como enviarnos tropas por el lado contrario por el que vendrá el ataque más fuerte, dar señales de vida por lugares más alejados, para que creamos que es allí donde está su base, y un sinfín de acciones que hacen que este juego no sea el típico de: "Quien construye antes y más es el que gana." Es posible también tener instalaciones ya construidas antes de empezar el escenario, gracias a una opción de juego muy interesante.

...en la Red

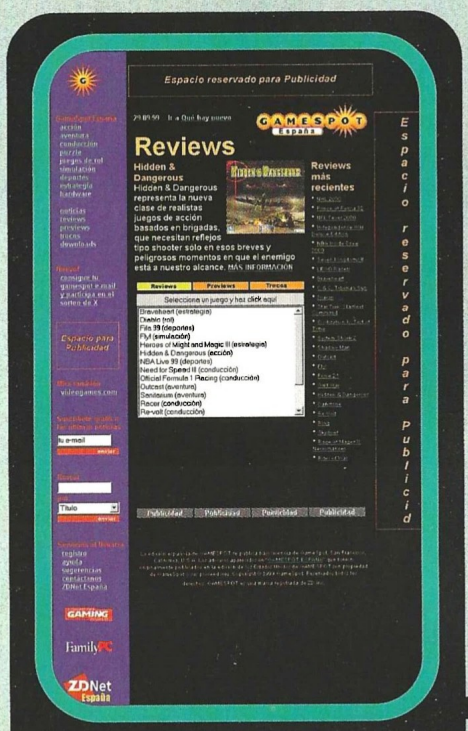
La Web de los diseñadores del juego –y fuente de recursos– es:
www.zono.com
Y la de los distribuidores a nivel internacional de este magnífico juego es:
www.psygnosis.com

8,1

Metal Fatigue

Pros: Originalidad, algo difícil de ver en un "Clone and conquer", unos gráficos muy elaborados tanto en su apartado estético como en la animación. Un guión bastante acertado y una inteligencia artificial sobresaliente, algo que no tiene nada que ver con los habituales programas de estrategia en tiempo real.
Contras: Sigue siendo un programa de estrategia inspirado en los clásicos de siempre. Aunque aporta elementos innovadores, nada usuales y que certifican un buen lugar ganado con mérito, le falta ese algo especial que convierte un programa bueno, en un clásico.

La diversión ya

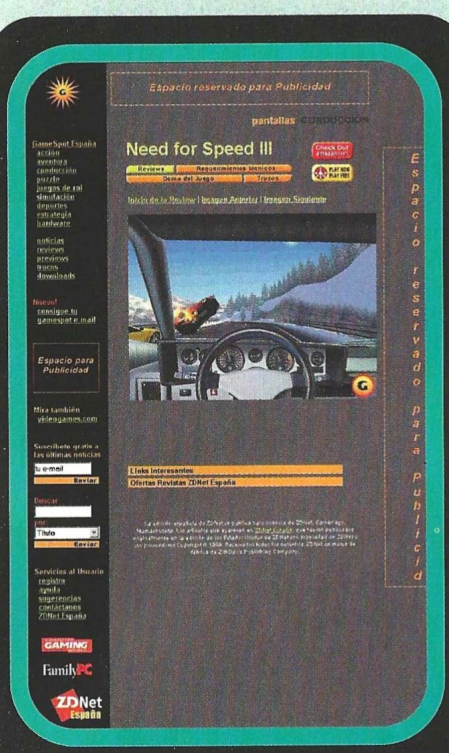


En **GameSpot España** los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos, tanto de los juegos de mayor actualidad como de grandes éxitos del pasado.

GAMESPOT
España

es el sitio web de acceso gratuito más importante con toda la información para juegos de ordenador y consola que existe actualmente en Internet.

ACCION
AVENTURA
CONDUCCION
PUZZLE
ROL
SIMULACION
DEPORTES
ESTRATEGIA



GameSpot en un sitio en constante actualización y sus contenidos crecen día a día, satisfaciendo las necesidades de información de los jugadores más exigentes.

GameSpot es la fuente más utilizada por los jugadores que quieran obtener cualquier información sobre el mundo del videojuego.

www.gamespot-es.com

tiene su web

LAS SECCIONES DE GAMESPOT

Noticias

Informaciones breves con la actualidad palpitante del mundo del videojuego.

Previews

Avance de cómo van a ser los mejores títulos que se están desarrollando.

Reviews

Rigurosos y amplios análisis de las últimas novedades del mundo de los juegos de ordenador.

Trucos

Todo tipo de consejos y códigos secretos.

Reportajes

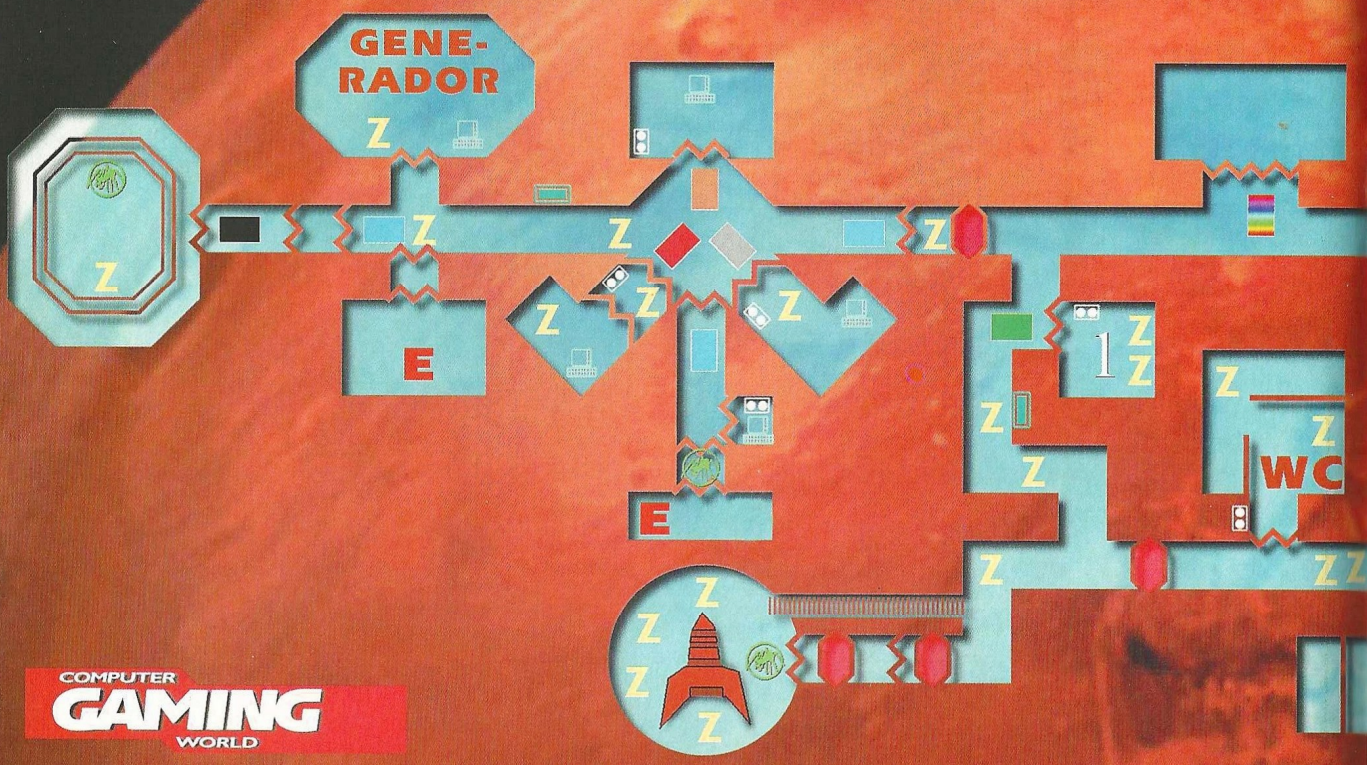
Amplios reportajes con contenido variado.

Demos

Las demos más actuales para descargar.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON GAMESPOT

www.gamespot-es.com



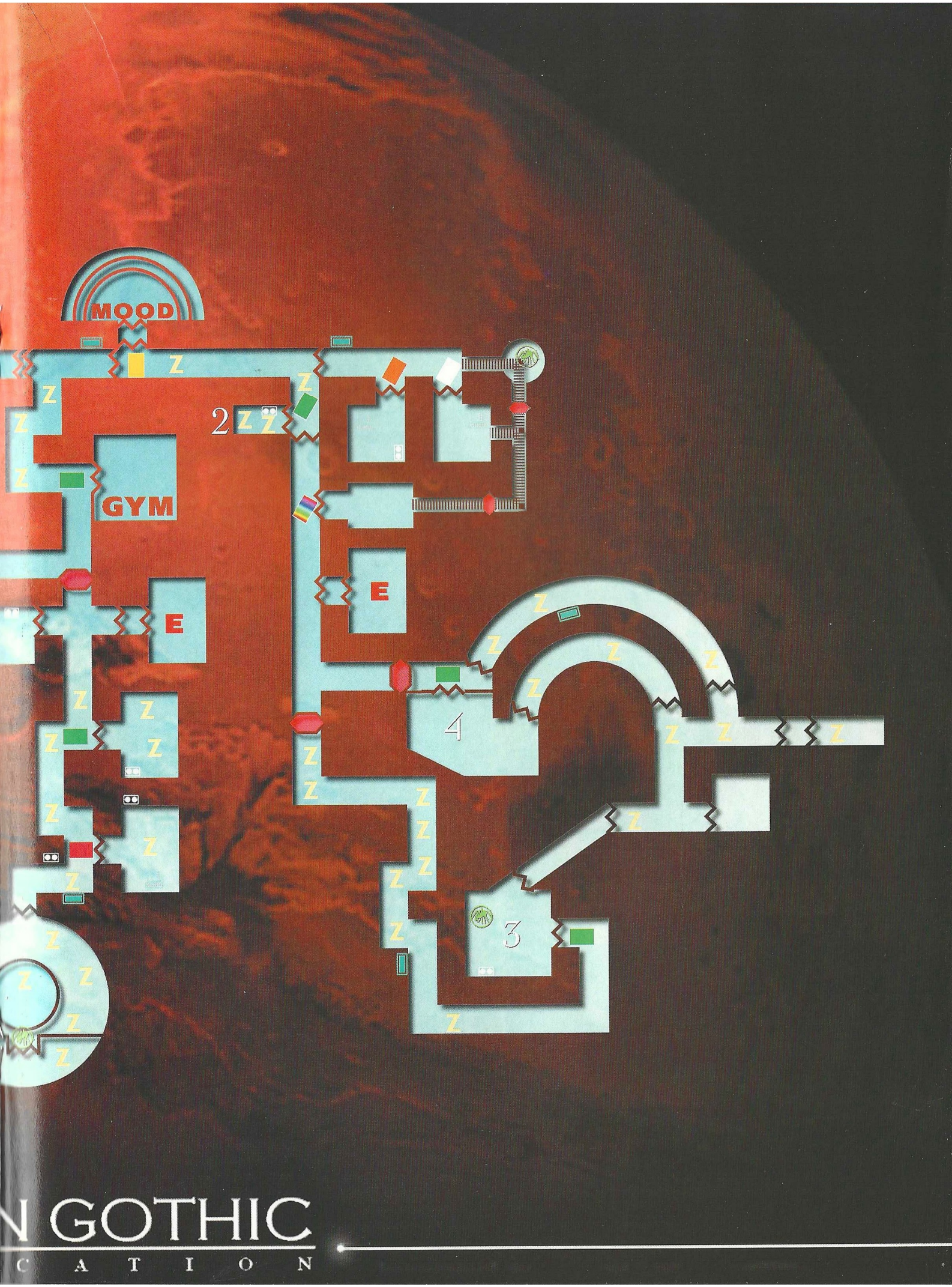
COMPUTER GAMING WORLD

Mapa 1 de situación BASE VITA I

- Trimorpo
- Escotilla de almacenaje
- Ubicación de los ordenadores
- Entradas de los tres a la base
- Puerta inamovible
- Puerta
- Zombis
- Puertas controladas desde la compurtadora MOOD
- Conductos de ventilación
- Unidad de envío por tubos
- Color de la tarjeta para abrir una puerta (Morado, Gris, Verde, Azul, Naranja, Negro, Multicolor, Blanco, Rojo, Marrón)

(Última roca marciana en cuadrante C-6 Laboratorio Geología)

MARTIAN
UNIFI



N GOTHIC

C A T I O N

¿Quieres saber algo sobre

Con VIDEOGAMES ESPAÑA .COM lo sabrás TODO

En **Videogames España** podrás encontrar todo lo que necesitas para ser un experto en el mundo de las consolas, desde los trucos más difíciles y desconocidos hasta las últimas novedades y noticias.

*Todas las marcas mencionadas están registradas sus propietarios.

consolas en la web?

DREAMCAST PLAYSTATION PLAYSTATION 2 NINTENDO 64 GAMEBOY

En **Videogames España** los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos, de los juegos de mayor actualidad.

Noticias
Con la actualidad del mundo de las consolas.

Previews
Cómo serán los mejores títulos que se están creando.

Reviews
Análisis de los juegos más recientes.

Reportajes
De actualidad y de los clásicos de siempre.

Trucos
Claves y técnicas secretas para todos tus juegos.

Películas
Para descargarte vídeos de tus juegos favoritos.

Top Ventas
Las listas de los juegos más vendidos.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON VIDEOGAMES

www.videogames-es.com

Apuesta por la sencillez

Millenium Chess

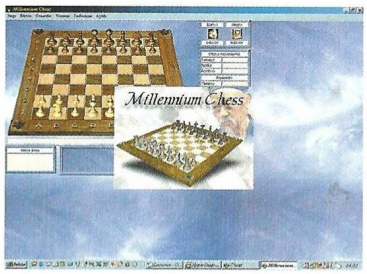
Un nuevo programa dedicado al apasionante mundo del ajedrez llega de la mano de DDM. Con una increíble relación calidad-precio, podemos disponer de un buen programa de ajedrez, con todo lo necesario para aprender y disfrutar de este noble arte.

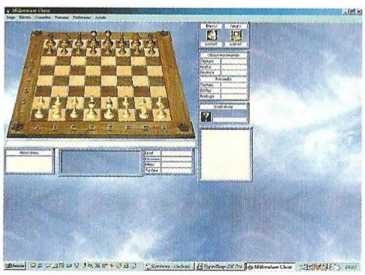
Afortunadamente, hoy en día tenemos a nuestra disposición una gran selección de programas dedicados al ajedrez. Y no es necesario gastarnos demasiado dinero para poder disfrutar de un buen programa, sobre todo, en los niveles de aprendizaje básico. Buena prueba de ello es este producto de Digital Dreams Multimedia, donde de una forma clara, ordenada y concisa, iremos descubriendo los entresijos de uno de los juegos más fáciles de aprender pero infinitamente complicado en cuanto a sus posibilidades de desarrollo.

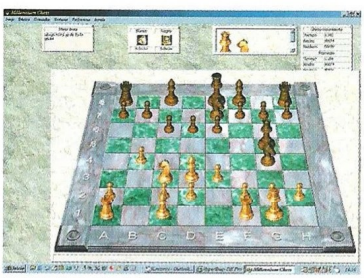
Sencillez y claridad

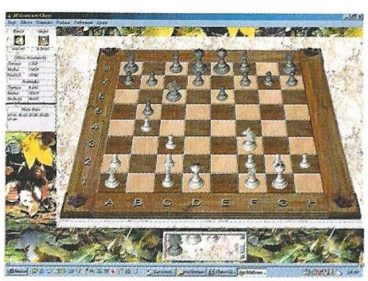
Son dos constantes que se terminan agradeciendo. Millenium Chess posee unos menús bastante intuitivos que permiten ponerse manos a la obra enseguida. Las pantallas de juego destacan por la claridad y la buena colocación de los elementos de la información de juego. Posee dos formatos de juego, el propio de Millenium Chess para poder salvar las partidas, y el formato universal "PGN" usados por los principales programas de ajedrez y por casi todos los profesionales de este deporte.

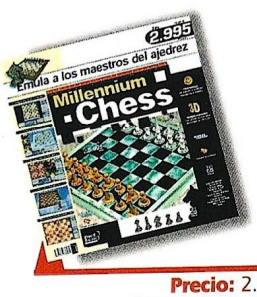
Otro de los puntos positivos es la facilidad para poder cambiar el nivel de juego modificando la profundidad de pensamiento, lo cual hace que se pueda configurar el nivel de juego totalmente a nuestro gusto. Las posibilidades gráficas son bastante aceptables y es posible seleccionar entre un tablero bidimensional y uno tridimensional, pudiendo escalar el tamaño. Fondo, diseño y materiales que componen el tablero son elementos fácilmente configurables a gusto. Los gráficos, en consecuencia, son correctos para un programa de ajedrez y aunque no existe una gran variedad de piezas y tableros como en otros programas, cumple sobradamente su



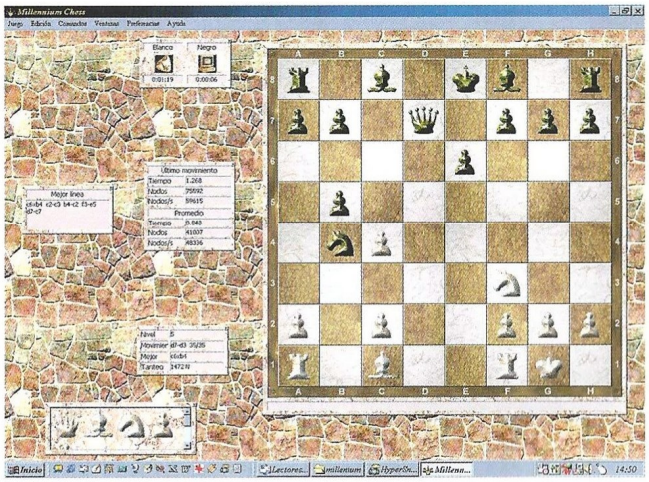








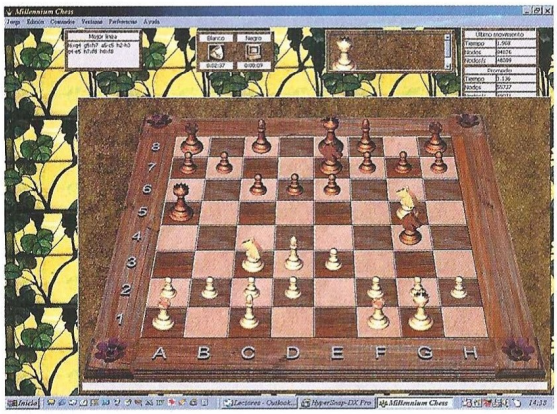
Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 133, 32MB de RAM, Windows 95/98, VGA/SVGA, CD-ROM 6x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Techland
Distribuidor: Digital Dreams Multimedia



función visual. Otra de las posibilidades previstas es la capacidad para poder jugar en Internet.

En resumen

Un buen programa de ajedrez, con un ELO bastante competitivo, que sin llegar al de los programas profesionales como Fritz, Chessgenius, etc., nos dará mucha guerra y sobre todo muchas horas de diversión, que es de lo que se trata. Bueno barato y bonito. ¿Qué más se puede pedir?



...en la Red

En la página oficial del juego podréis recopilar cualquier información de última hora sobre este divertido título: www.milleniumchess.com

6,4

Millenium Chess

Pros: Un programa completo, claro y sencillo, que combina una excelente relación calidad-precio con poderosas funciones de juego. Además está disponible en castellano.El CD incluye diversas demos jugables de otros programas bastante interesantes.

Contras: Se echa de menos una buena base de datos extensa, con partidas grabadas de los principales jugadores y maestros mundiales.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Locuras en el aire

Motocross Madness 2

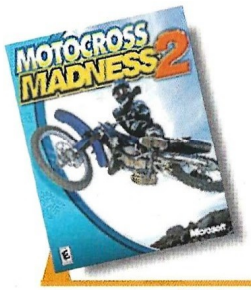
Si estás pensando en adquirir un nuevo juego y eres un entusiasta del motocross, no dudes ni un momento en hacerte con la nueva entrega de Motocross Madness.

Ya hace un tiempo, Microsoft asombró a propios y extraños con un divertido juego de motocross llamado Motocross Madness. En este juego, lejos de cualquier semejanza con la realidad, se nos proponía hacer mil y una cabriolas a lomos de nuestra potente moto de cross, saltando en cualquier obstáculo que nos encontrásemos en nuestro camino. En ocasiones incluso era posible rozar el cielo, provocando una caída de esas que hacen época.

Entre todas las cosas, lo que más destacaba en este juego era la increíble jugabilidad que proporcionaba, así como el apartado gráfico, muy bueno en todos los aspectos. Quizá se echaba en falta una mayor cantidad de elementos en pantalla, aunque es posible que eso lo hubiera ralentizado en exceso, repercutiendo claramente en la jugabilidad general.

Tras un largo periodo de tiempo en el que muchas personas han esperado con ansia la continuación de tan fantástico juego, finalmente, lo tenemos entre nosotros, y la verdad, es un juego que no defraudará a nadie que disfrutase con la primera entrega.

Todo lo que pudimos ver en aquella ocasión está presente ahora, además de más modos de juego, mejores gráficos y una mejor jugabilidad, por lo que no nos queda más remedio que quitarnos el sombrero para hacer una reverencia.



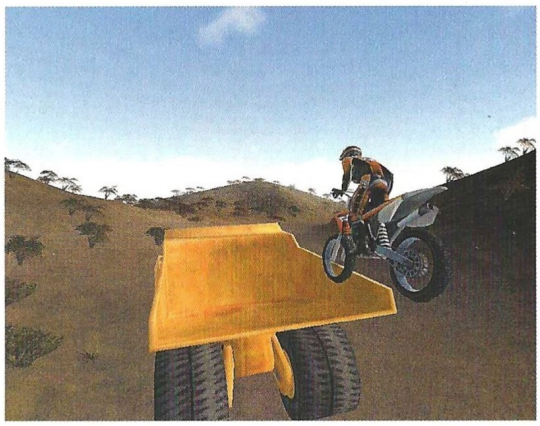
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, 70MB libres en disco duro, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D de 8MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Rainbow Studios
Distribuidor: Microsoft

Locura igual a jugabilidad

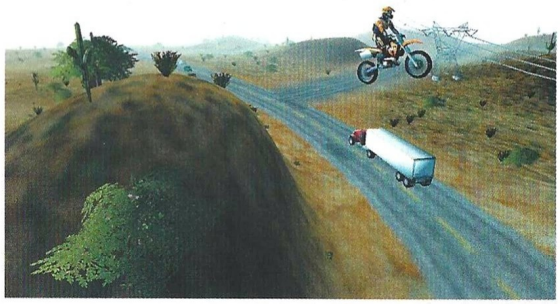
Uno de los aspectos más atractivos de Motocross Madness 2 son la gran cantidad de saltos y cabriolas que podremos realizar, siendo la gran mayoría de ellas totalmente fantásticas e imposibles de ejecutar en la realidad, o al menos esa es la sensación que dan. Sin embargo, las posturas de los pilotos sí que son reales, haciendo que todo tome un rumbo muy distinto. Para entendernos; las acrobacias que podremos realizar mientras estamos en el aire son las que podemos presenciar en una competición real de cross, pero no así la altura a la que las realizaremos. En ocasiones podremos pasar cerca de un avión o caer desde lo alto de una montaña sin que nos pase absolutamente nada, algo que resta realismo al juego, pero que por el contrario lo hace mucho más divertido, sobre todo para los que no gusten demasiado de la simulación.

De todos los modos, Motocross Madness 2 cuenta con distintos modos de juego, y no en todos ellos habrá que hacer el "cabra" sin contemplaciones. En algunos tendremos que estar pendientes de la conducción mientras vigilamos los movimientos de nuestros rivales, porque lo importante será conseguir la victoria. En este tipo de competición la jugabilidad se mantiene intacta, pero contiene una mayor dificultad que al resto, sobre todo si competimos en un circuito de Supercross indoor.

Todo esto está muy bien, pero como el propio nombre del juego indica, lo más importante es la locura a la que nos someteremos en muchas pruebas, por lo que el mayor atractivo del juego reside en las opciones Stunts y Baja. En la primera, tendremos que realizar el mayor número de acrobacias posible, ya estemos solos o acompañados. Dependiendo de la dificultad que encierre y de la duración de la misma, se nos asignará una puntuación,



llegando a realizar unos saltos realmente asombrosos. En la opción Baja tendremos que correr a lo largo y ancho de un gigantesco espacio abierto siguiendo una flecha, que será la que nos indique dónde se encuentra el siguiente "checkpoint".



Las sombras del juego son realmente increíbles, incidiendo sobre el terreno de un modo espectacular

Y llegamos a uno de los puntos más importantes: el apartado gráfico. Los que hayan jugado con la primera entrega de Motocross Madness, recordarán que el apartado gráfico era bastante notable, y que tan sólo se echaba en falta una mayor variedad y cantidad de elementos en pantalla.

En esta segunda entrega se mantiene un estilo similar, pero se ha incrementado la presencia de árboles y de otros elementos. En muchos de los recorridos podremos contemplar máquinas excavadoras, trenes y coches, que lógicamente nos obstaculizarán.

Las sombras del juego son realmente increíbles, incidiendo sobre el terreno de un modo espectacular, sobre todo la de nuestra moto y piloto.

En los puntos negativos del juego sólo encontramos una cosa, las extrañas ralentizaciones que se producen cuando jugamos contra otros corredores, aunque no pongamos el nivel de detalle y la resolución al máximo y contemos con un equipo potente. Lo más extraño, es que si jugamos solos no se produce ni una, a pesar de que los escenarios están cargados con todo tipo de detalles. Aún así, es un fallo mínimo que apenas se puede tener en cuenta, sobre todo viendo la calidad general del juego.

Con un poco más, sería un juego totalmente perfecto.

...en la Red

Para conseguir más información acerca de este fantástico juego te recomendamos que te des una vuelta por las siguientes direcciones en Internet:
www.microsoft.com/games
www.rainbowstudios.com
Y si realmente te apasiona este deporte, no dejes de pasarte por:
www.supercross.com
www.motocross.com

9,3

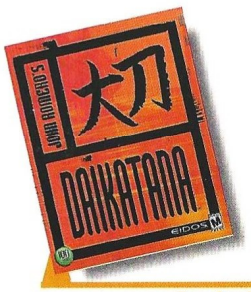
Motocross Madness 2

Pros: Modos de juego para todos los gustos, gráficos muy buenos y una jugabilidad antológica hacen de MM2 un juego para cualquier tipo de usuario.
Contras: Las ralentizaciones que se producen en algunos momentos, sobre todo si hay varios participantes en la carrera.

Nadie quiere a la criatura de Romero

Daikatana

Pocos son los juegos que han encontrado una acogida tan unánime entre la crítica como Daikatana. El título en el que John Romero ha empleado cuatro años de su vida y todo su crédito profesional ha sido saludado con una variedad de comentarios que van desde un rotundo "apesta" –cortesía de la edición americana de CGW- a "es realmente malo" –Gamespot USA-.

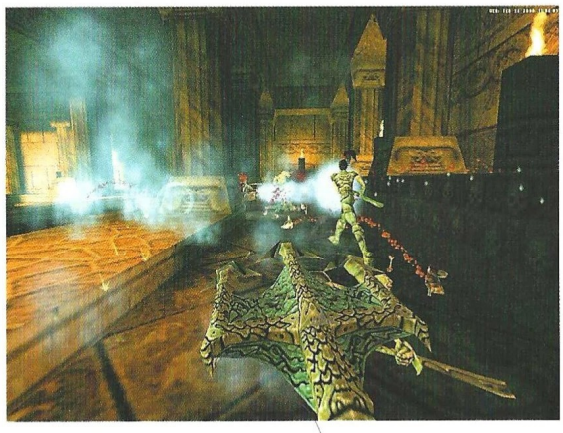


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, tarjeta aceleradora Open GL tarjeta de sonido, CD-ROM 4X, ratón, Windows 95/98/NT
Nº de jugadores: De 1 a 32
Editor: Ion Storm / Eidos
Distribuidor: Proein

Daikatana, antes que malo, es un juego mediocre. En todos los sentidos. Y si esto ya es suficiente como para no arrebatar de pasión a jugador alguno, el hecho de que provenga de la persona que ha participado en la mayoría de los hitos del género –y que no es precisamente objeto del afecto de la prensa especializada–, hace aun más comprensible la amplía decepción que ha traído consigo entre la prensa del sector.

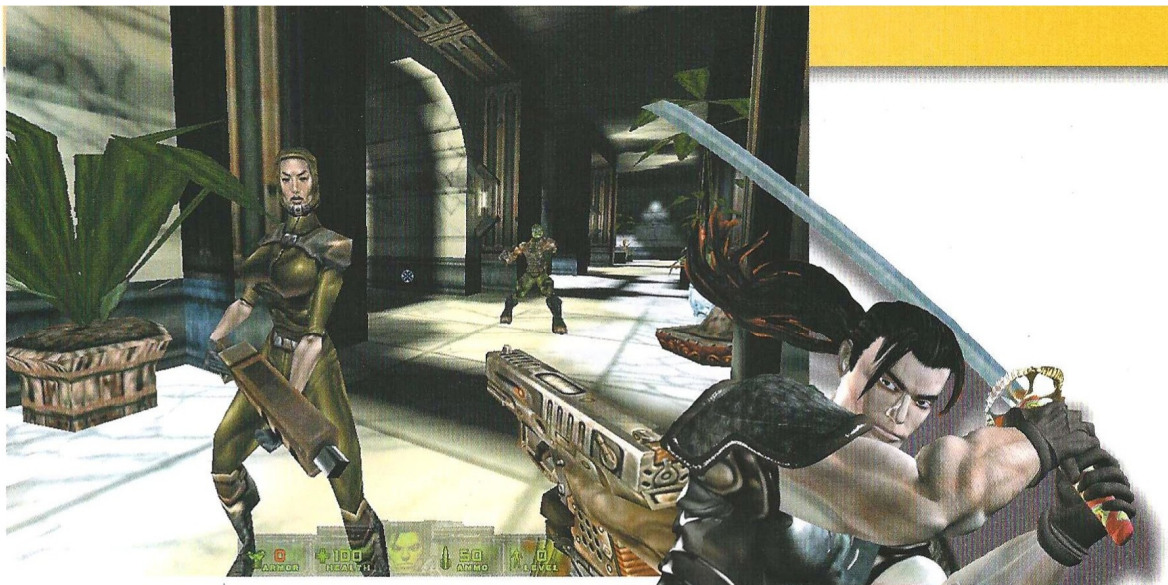
Romero hizo muchas promesas sobre este juego y quería convertirlo en el "shooter" definitivo, algo factible teniendo en cuenta que hablamos del co-creador de Doom y Quake. Pero de eso hace tres años, ciñéndonos a su fecha original de publicación. Y todo lo que en su momento podía parecer competente e incluso bueno, hace tiempo que dejó de serlo. El aspecto gráfico –generado por el ya oficialmente agotado motor de Quake II– se mueve entre lo correcto y lo insuficiente, la IA se ve superada de largo por lo que se ha visto en títulos como Unreal Tournament o Half-Life, el intento por relatar una historia con fundamento se ve entorpecido por el abuso de lugares comunes y una narración técnicamente obsoleta mientras que el diseño de niveles sigue fielmente el aburrido esquema de "corredor-puerta cerrada-encuentra llave-abre puerta-otro corredor" sin nada por el camino que lo haga más interesante.

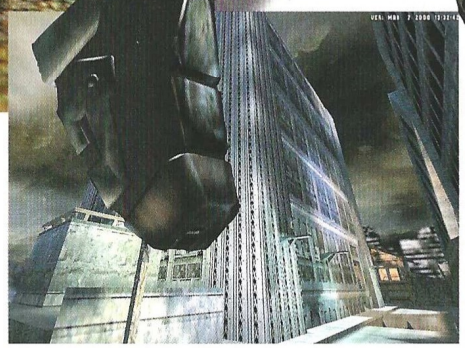
El juego cuenta la historia de la Daikatana, una espada dotada de poderes mágicos que ha terminado por cambiar el curso de la historia tras caer en las manos equivocadas. Hyro Miyamoto será el encargado de recuperar la espada y restaurar la línea temporal correcta, para lo que habrá de viajar a diferentes épocas acompañado por otros dos personajes que –en teoría– deberían haber aportado una mayor profundidad al mecanismo de juego. Desgraciadamente, la floja IA con la que han sido programados se encarga de convertirlos en un estorbo con bastante frecuencia.

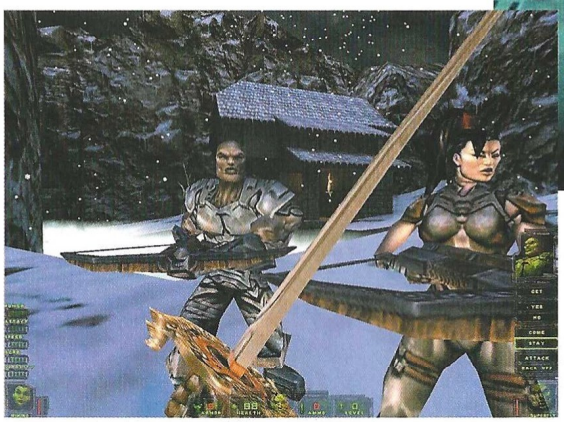


Uno de los atractivos de Daikatana debía ser la variedad de enemigos, ambientaciones y armas. Todo ello resulta sumamente previsible y monótono. La primera época –el futuro alternativo– se desarrolla en una oscuridad completamente enervante, la Antigua Grecia supone un alivio para el jugador gracias a una iluminación diurna que le permite ver por donde se mueve, la época medieval noruega es la más interesante de todas y el San Francisco de 2030 retoma el espíritu apocalíptico del primero. Las armas no suponen ninguna novedad substanciosa sobre lo que ya se había visto en Quake y similares mientras que la abundancia de escenas cinemáticas –generadas por el propio motor del juego– acaban por ser tediosas además de verse lastradas por la profunda inexpresidad de los personajes –incapaz de hacer nada más que asentir o negar con la cabeza–. A todo esto hay que sumar que la versión española cuenta con uno de los doblajes más chapuceros que se han escuchado, con sólo algunos de los personajes hablando en castellano mientras otros –el protagonista, sin ir más lejos– permanecen mudos haciendo imprescindible activar los subtítulos.

Aplicando una idea novedosa hace unos años, el título de Ion Storm cuenta con ciertos elementos de rol gracias a la inclusión de cinco habilidades que van mejorando conforme avanza la historia. El desequilibrio del juego se hace patente cuando llega un momento en el que el protago-







El juego cuenta la historia de la Daikatana, una espada dotada de poderes mágicos que ha cambiado el curso de la historia

una variante aparte– y eso no ha sido precisamente un impedimento para que el público continúe empnista se vuelve prácticamente invencible, en los más altos niveles de dichas habilidades. Además, un sistema de guardar partidas basado en las gemas que el jugador encuentra a lo largo de los niveles contribuyen a hacer de Daikatana una experiencia cada vez más exasperante conforme se desarrolla.

Es cierto que Daikatana no llega a ofrecer nada mínimamente nuevo o sorprendente, que su momento podría haber sido cuando estaba planeada la fecha original de lanzamiento, que resulta incomprensible donde han ido todos estos años de trabajo y que intenta jugar la baza Half-Life sin llegar a conseguirlo en ningún momento. Pero no es menos cierto que habrá más de un jugador dispuesto a conformarse con eso. Después de todo, el género se halla prácticamente muerto desde la publicación de Half-Life en el 98 –consideremos los "shooters" multijugador pachándose de "shooters" en primera persona. Y, a fin de cuentas, Daikatana no es ni mejor ni peor que muchos otros que si han contado con su aceptación. Probablemente, la mejor aproximación que se puede tener con Daikatana es tomárselo como un "revival" de la época Quake y jugar la aventura en modo cooperativo –evitando así todos los problemas de la IA de los acompañantes de Miyamoto–. Claro que después de haber jugado a Half-Life o UT...

...en la Red

Por supuesto, la web oficial –www.daikatana.com–. Y Planet Daikatana –www.planetdaikatana.com–, Daikatana News –www.daikatananews.com–, StormTroopers –www.stormtroopers.com– y Daikatana Nation –www.dknation.com–. En algunas de ellas incluso se pueden leer críticas positivas del juego.

5,5

Daikatana

Pros: Si se ha permanecido indiferente a lo que ha sucedido en el género desde 1998 y añorando los viejos tiempos en los que id mandaban, se puede llegar a disfrutar de Daikatana. A fin de cuentas, hace lo mismo que otros muchos juegos que sí se han disfrutado.
Contras: Desastrosa IA, motor gráfico que cumple de forma muy justa, historia previsible y lineal, armas, niveles y enemigos que ya son como viejos amigos del jugador.

Teteras y lagartos

Flying Heroes

Flying Heroes tiene, ante todo, una virtud: un planteamiento lo suficientemente personal como para hacerle destacar entre los honorables colegas de género. Desgraciadamente, si bien parte de un concepto sólido de juego, éste acaba por diluirse debido a una serie de desafortunadas decisiones en su desarrollo.

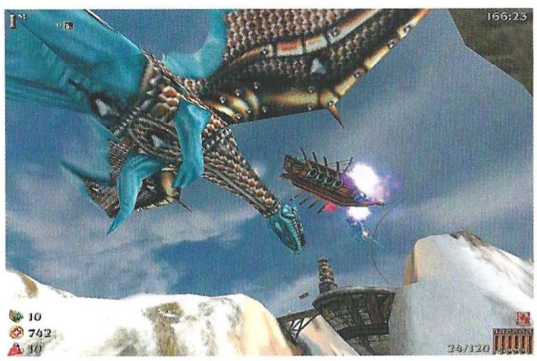
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 64MB de RAM, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta gráfica 4 MB compatible Direct 3D, Windows 95/98/2000
Nº de jugadores: De 1a 8
Editor: Illusion Softworks/ Pterodon
Distribuidor: Take 2 Interactive

La premisa es sencilla: Deathmatch a lomos de bestias y artefactos voladores. Como un UT en una ambientación de fantasía medieval y apoyado en un imaginativo –aunque no generoso en cuanto a cantidad– diseño de niveles. Por supuesto, detrás de todo ello hay una historia que no tiene demasiada relevancia. Flying Heroes presenta un reino de fantasía llamado Hesperia en el que se libra una liga de cruentas batallas aéreas entre cuatro clanes rivales: Sky Nights, Lizard Raiders, Magion y Hammercraft. Los miembros de cada bando utiliza desde enormes pájaros y reptiles voladores hasta globos aerostáticos, alfombras mágicas e incluso ¡teteras volantes! Cada animal o aeronave va provista del consiguiente arsenal de armas mecánicas y las posibilidades mágicas que el desarrollo de los personajes permite alcanzar.

Illusion Softworks ha querido añadir otro elemento inusual mediante la adquisición de puntos de experiencia que facilitan el aprendizaje de hechizos mágicos a usar en la batalla. A todo esto hay que añadir una docena de escenarios inteligentemente diseñados que ofrecen grandes posibilidades de juego. Son elementos que, en buena lógica, deberían haber garantizado un juego variado, rápido, emocionante y con un punto de originalidad que no acaba de cuajar debido a la pobre jugabilidad de Flying Heroes.

El principal problema se halla en el interfaz y el difícil modelo de vuelo. En un intento de ofrecer un comportamiento realista lo que se consigue es que los movimientos sean exasperantemente lentos y poco apropiados a lo que se espera de un feroz Deatmatch. Por otro lado, las numerosos opciones de control, armas y hechizos no resultan todo lo accesibles que deberían y hace difícil adquirir la soltura necesaria para salir bien librado en un combate de estas características.

Gráficamente, Flying Heroes es un juego cuya tecnología no va a deslumbrar a nadie pero mantiene un nivel correcto –pese al abundantísimo "popping"– que pronto quedará desfasado. Sin duda, el tiempo y la paciencia necesarios pueden hacer que el jugador llegue a dominar el intrincado manejo de Flying Heroes y, llegado a este punto, comience a disfrutarlo como merece. Pero esta es una tarea que no debería corresponder al jugador sino que debería haber sido solventada por el equipo de diseño. Y aún así, siempre quedará ese lento y dificultoso vuelo.



6,5

Flying Heroes

Pros: Una idea atractiva que se apoya en un sorprendente diseño de niveles.
Contras: Sólo una docena de arenas. Dinámica de vuelo poco práctica y control, tanto del medio de vuelo como de las armas y habilidades del piloto, dificultoso y poco práctico.

...en la Red

La web de Take 2 www.take2games.com es parca en información sobre el juego. Otra cosa son las correspondientes a la compañía desarrolladora www.illusionsoftworks.com y la del propio juego www.flying-heroes.com

ACCESO DIRECTO A LA INFORMATICA CON UN SOLO CLICK

ZDNet España

¡AHORA CON ACCESO GRATUITO A INTERNET!

Unete a ZDNet
Boletín de noticias gratuito, para recibir a tiempo la información que más te interesa.

ZDNet Noticias
Información de última hora con las noticias más destacadas del sector informático.

Canales
Una increíble lista de contenidos que ofrece a cada usuario todo lo que necesita.

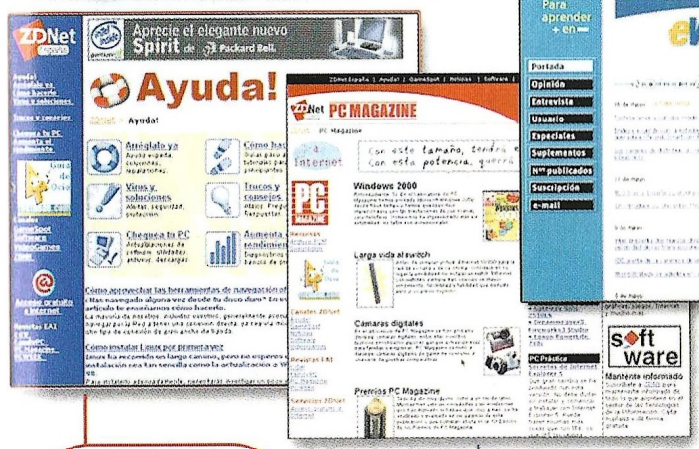
Temas en ZDNet
Los artículos más interesantes de la actualidad sobre la informática y la tecnología.

DESCARGA DE SOFTWARE

Todo tipo de software: utilidades, herramientas gráficas, juegos, internet y mucho más.

Software gratuito
Una completa selección de los mejores programas shareware y freeware para volcar en el ordenador.

Revistas de Editorial América Ibérica
Fácil y rápido acceso a Computer Gaming World, PC MAGAZINE, FamilyPC y eWEEK.



SOPORTE TECNICO

Ayuda experta en todo momento para resolver cualquier duda referente al mundo de la informática.

PC MAGAZINE

Cada mes la información más completa e interesante sobre los contenidos de PC MAGAZINE, la revista de informática nº 1 en el mundo.

eWEEK on line

El más prestigioso semanario del sector informático, con las noticias de última hora más destacadas. Opinión, reportajes, entrevistas, personajes del sector, la situación de las Tecnologías de la Información para la nueva Economía...

FamilyPC

La informática accesible para todos, descubre lo más nuevo, todo lo que puedes hacer con tu PC. Conoce ya la informática pensada para la gente de hoy.

Computer Gaming World

El mundo de los juegos de ordenador: aventuras, estrategias, acción, deportes, simulación...
Con las mejores ofertas del momento.

Toda la información contenida en ZDNET ESPAÑA se ofrece por cortesía de:

américa ibérica
www.eai.es

FamilyPC · PC MAGAZINE · COMPUTER GAMING WORLD · eWEEK

www.zdnet-es.com

Cuando la supervivencia se convierte en obsesión

Infestation

Cuando la hostilidad creada hacia los humanos por parte de las fuerzas alienígenas exige una respuesta, sólo una acción rápida y letal ofrecerá la posibilidad de un triunfo: tendrás tu oportunidad.

Uno de los elementos más comunes y futuristas de la ciencia ficción, tanto literaria – "La valeur de la vie"–, como cinematográfica –"Star Gate" o "Star Trek"–, ha sido la cuestión del teletransporte. En la Tierra que nos presenta Infestation, este modo de traslado de la materia ha alcanzado los niveles suficientes de seguridad como para usarse de forma cotidiana entre la Tierra y sus colonias. Se trata de un medio de transporte rápido, barato y eficaz que consigue un flujo vital permanente entre nuestro planeta y todas las colonias repartidas por la galaxia. Los hombres y las mercancías van y vienen de un mundo a otro a través de portales dimensionales que los transportan a velocidades bastante más altas que la de la luz.

Pero esos mismos portales han sido utilizados por una raza alienígena para invadir los planetas en donde habitan los terrestres, hasta llegar a la Tierra. Ahora, la superficie de este globo azul se encuentra infestada de horribles criaturas que conspiran de forma constante en pro de nuestro exterminio. Está claro que, así las cosas, lo único que se te pedirá en cuanto comiences a jugar, será que libres a nuestro hogar de los intrusos.

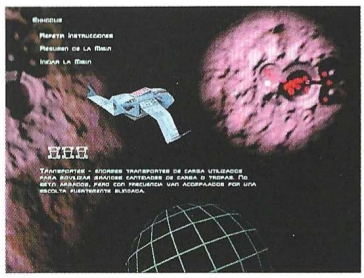
Entornos

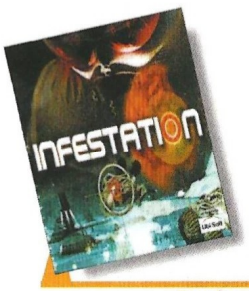
La acción se desarrolla dentro del marco de una tridimensionalidad sin límites. El juego, expuesto en tercera persona al jugador, ofrece multitud de parámetros de evaluación que nos permitirán el acceso a la información necesaria, tantos como para que podamos tomar las decisiones más acertadas en cualquier momento. Tan sólo tendrás que guiar con tiento un vehículo que te será dado en cuanto comiences a jugar. Recogerás cristales para obtener energía y multitud de aplicaciones modificarán, tanto las capacidades cuanto el aspecto de tu vehículo si decides acercarlo a uno de los laboratorios repartidos por entre los escenarios, para que modifiquen algunas de sus características.

Serán en total seis tipos de vehículos diferentes que te permitirán enfrentarte a los extraterrestres, que suman entre sus filas hasta una treintena, cada especie con sus características propias. Para ayudarte en tu empeño dispondrás de una quincena de armas diferentes entre las que se encuentran cañones, granadas, misiles, bombas de humo, bombas lapa, misiles teledirigidos y hasta bombas de napalm, entre otras.

Las misiones

Podrás llegar a participar en veintidós misiones de diferente línea de actuación. El aburrimiento no está garantizado en este mundo tan agresivo y complejo. Y es que con un poco de suerte tendrás alienígenas para rato: más de cuarenta horas le



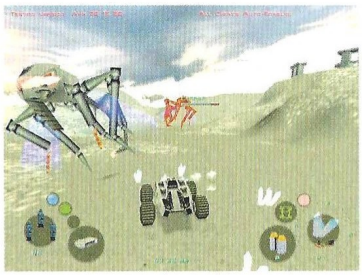


Precio: 4.995
Requerimientos: Pentium 200MMX, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta aceleradora 3D 4MB, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Frontier Developments
Distribuidor: Ubi Soft

Como cada misión se lleva a cabo en un entorno diferente, la variedad y el colorido acompañarán tus combates

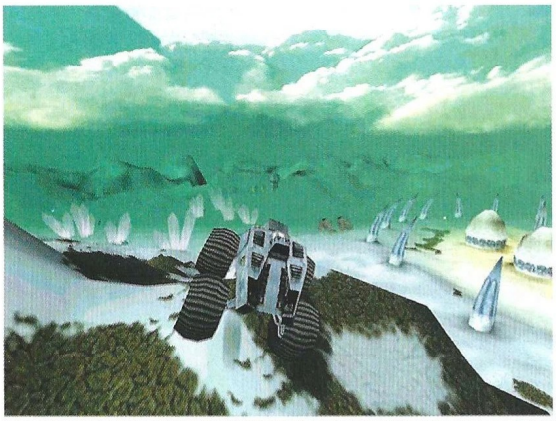
suponen sus creadores al juego. Como cada misión se lleva a cabo en un entorno diferente, la variedad y el colorido acompañarán tus combates.

Y no es que el modo para un jugador sea aburrido, pero si lo que de verdad deseas es mucha caña, conéctate a Internet e intenta una sesión multijugador con soporte para hasta ocho participantes. Podréis competir para capturar la bandera, realizar carreras de vehículos y hasta un peculiar modo fútbol está dispuesto para que disfrutes. Al principio sentirás que se trata de otro juego más en 3D, pero te invitamos a que lo pruebes, porque en cuanto juegues los diez primeros minutos, no podrás dejar tu habitación antes de haber acabado la misión que desarrollas.



...en la Red

En la Web de los distribuidores de este juego encontrarás información más detallada: www.ubisoft.com



7,9

Infestation

Pros: Gráficos realistas, dinamismo en juego sin precedentes, efectos especiales y de sonido muy logrados. El juego es adictivo y su manejo sencillo.

Contras: La extensión de los mapas tridimensionales en donde se desarrolla la acción, permite una desorientación total si el jugador se entretiene fuera de los límites establecidos para la acción.

Un dragón compasivo

Croc 2

Muy pocos son los plataformas 3D que se pueden encontrar en PC, siendo uno de ellos la primera entrega del que nos ocupa. En esta ocasión, Croc seguirá buscando a sus padres mientras ayuda a sus buenos amigos los Gobbos.

Parece que fue hace mucho tiempo cuando se comenzaron a ver juegos de plataformas en 3D, cuando en realidad tan sólo hace unos tres años que se inaugurara el género. Fue en Nintendo 64, con un juego calificado por muchos como obra maestra: Super Mario 64. Uno de los géneros más jugados en el mundo se hacía un lavado de cara radical, lógicamente para mejor, ofreciendo al usuario perfectos mundos en 3D en los que incluso era posible perderse.

Jamás se había experimentado algo similar, por lo que no pasó demasiado tiempo hasta que a Mario le salieron competidores de todos los rincones.

Uno de ellos fue Croc, natural de PlayStation, en el que se nos proponía tomar el control de un Dragón o cocodrilo (nunca ha estado demasiado claro) y salvar del tirano Barón Dante a los simpáticos y agradables Gobbos. La verdad es que el juego, como novedad, resultó entretenido, al menos para un grupo de usuarios, entre los que podríamos destacar los menores de 10 años de edad.

Gráficamente no era ninguna maravilla, pero tampoco se le podía calificar como malo. Lo que sucedía es que, debido a las limitaciones técnicas de PlayStation, no todo podía tener el buen aspecto que tenían la mayoría de los elementos en el ya mencionado Super Mario 64, aunque como se suele decir en estas ocasiones, menos da una piedra.

Por consiguiente, Argonaut Software se decidió a crear una digna continuación de ese juego, que casualmente es la que nos ocupa. Al igual que sucedió con la primera entrega, el juego fue concebido para la máquina de Sony, en la que aparte de incluir nuevos niveles y una nueva historia no se apreciaron demasiadas diferencias, e incluso podríamos decir que el nivel de calidad técnica bajó en algunos aspectos, como por ejemplo una pixelación más pronunciada.

En ese aspecto, los usuarios de PC, no tenemos demasiados problemas, ya que en un momento dado podemos incorporar una tarjeta aceleradora y embellecer todo hasta cotas de calidad altísimas.

De hecho, este juego es mucho más atractivo gráficamente que su antecesor, por lo que podemos considerar que ese apartado ha sido superado con soltura por Argonaut, aunque se podía haber mejorado en algunos aspectos, como por ejemplo en el número de polígonos que aparecen en pantalla, los cuales consideramos muy bajos para los que en realidad se podrían utilizar. Aún así no está mal del todo.

Demasiado infantil

Esto se puede considerar un fallo a medias, ya que el hecho de que el juego contemple un argumento infantil, así como unos personajes entrañables, incluidos los villanos, atrae sin lugar a dudas a una gran parte del público menor de edad, básicamente niños menores de 10 años.

Una persona o chaval que supere esta franja de edad preferirá jugar con otro tipo de juegos, enfocados a un público más adulto y experto.

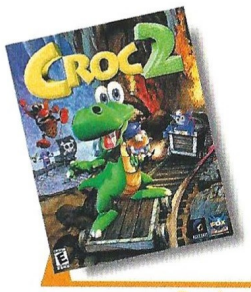
Lo bueno que tienen los juegos de plataformas es que pueden ser jugados por cualquiera sin demasiadas complicaciones, y la verdad es que éste Croc 2 es muy sencillo de comprender, pero encierra una dificultad bastante elevada, lo que hará que en muchas ocasiones desistamos de nuestro intento por salvar a los Gobbos.

El control tampoco nos facilitará demasiado las cosas, ya que al tratarse de un mundo 3D nos podremos mover por casi todos los sitios que veamos.

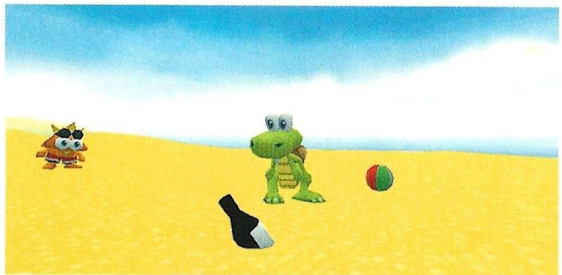
Debido a los cambios de la cámara, muchas veces no sabremos dónde nos encontramos exactamente, y si estamos al borde de un precipicio será bastante probable que acabemos en el fondo de este, llegando en ocasiones a frustrarnos lo indecible.

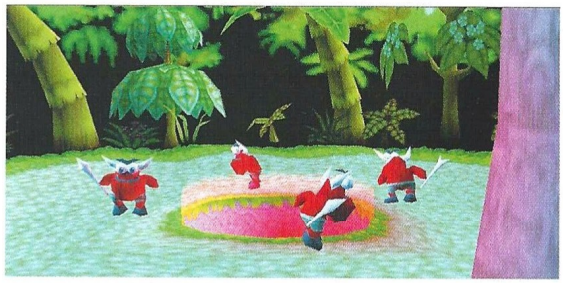
En la ambientación está el gusto

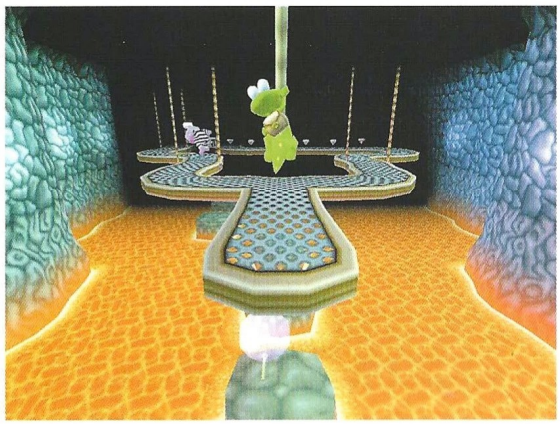
Croc 2, dentro de lo que es habitual en este tipo de juegos, es-

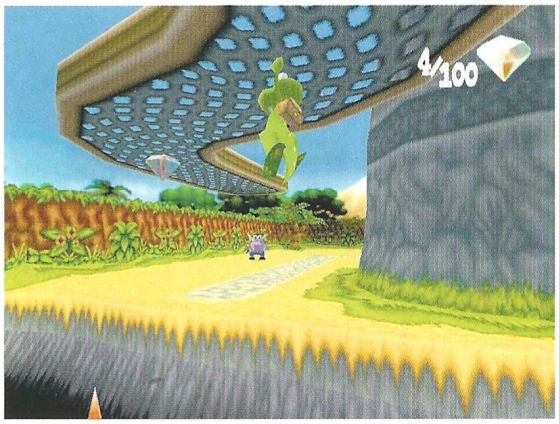


Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, 32MB libres en disco duro, CD-ROM 4X, Windows 95/98, tarjeta de sonido, SVGA de 4MB
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Argonaut/ Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts





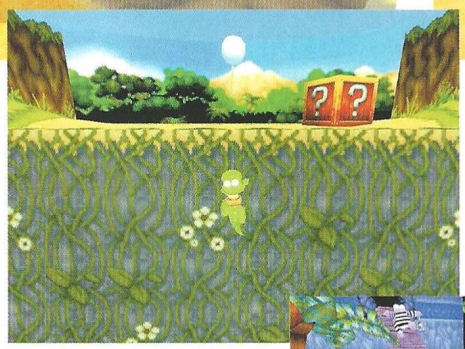


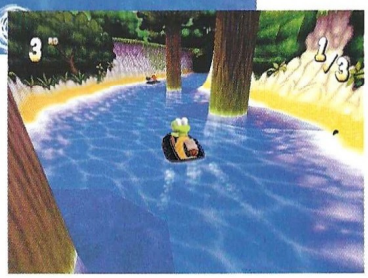


tá bastante bien ambientado, sobre todo en lo referente al sonido. Oiremos melodías de muy distinta índole, que serán las que nos hagan más llevadera la aventura.

Son similares a las de la primera parte, aunque ahora son mucho más variadas, ya que se adaptan al escenario en el que nos encontremos. En el primer Croc, cada vez que entrábamos a una cueva o mazmorra la música era la misma, algo que al principio no nos preocupaba demasiado, pero que después de un rato jugando se convertía en un auténtico suplicio, obligándonos a jugar con el volumen al mínimo o desconectando la propia música.

Los efectos sonoros no han variado nada en absoluto, algo que aunque no sea de vital importancia a la hora de jugar resta emoción.





Otro de los aspectos mejorados en esta continuación es el número de vehículos que utilizaremos, entre los que destacan un kart, una vagoneta, una lancha o un planeador, dando sin lugar a dudas mucha más variedad al juego.

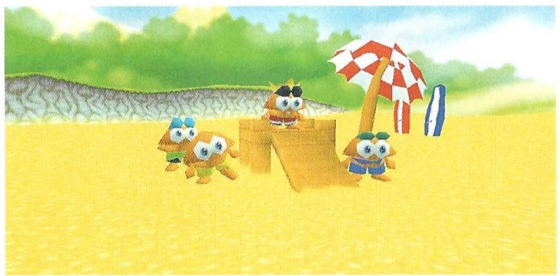
El número de niveles tampoco está nada mal, ya que tendremos que superar más de 40 si queremos acabar el juego, distribuidos en cuatro poblados de Gobbos distintos.

En fin, Croc 2 es un juego que no está mal para pasar el rato, pero que tampoco pasará a los anales de la historia por lo que ofrece.

...en la Red

Para saber más acerca de Croc, visita las páginas que te indicamos a continuación:

www.argonaut.com
www.foxinteractive.com
www.electronicarts.es



7,2

Croc 2

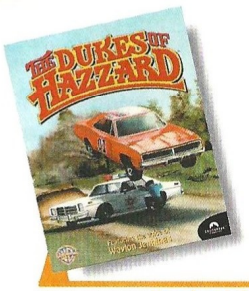
Pros: Como plataformas 3D no es malo y cuenta con un apartado gráfico divertido y variado. Los nuevos vehículos que hay para utilizar.

Contras: Muy parecido a la primera parte. El control, en muchas ocasiones, deja bastante que desear. Pocos polígonos en pantalla aunque utilicemos aceleradora 3D.

Más que un "sheriff" chiflado

The Dukes of Hazzard Racing for Home

Si recuerdas la serie televisiva "El Sheriff Chiflado" y conservas un buen recuerdo de ella, este juego programado por Southpeak puede ser un buen reclamo para ti.



Precio: 4.995
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Southpeak Interactive
Distribuidor: Ubi Soft

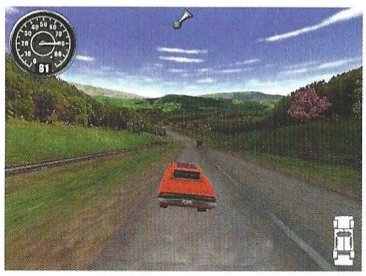
No podía ser de otro modo. De una teleserie en la que lo más llamativo era un coche llamado "General Lee" y sus alocados conductores, nos llega un juego en el que lo que tendremos que hacer será conducir a toda velocidad huyendo del incansable "sheriff" y del Jefe Hogg.

La acción transcurre en un pequeño pueblo de los Estados Unidos, lugar en el que conviven los hermanos Duke, auténticos estandartes del poblado.

Dichos hermanos han adquirido recientemente una granja, pero encontrarán más problemas de los que esperaban a la hora de pagarla, por lo que no tendrán más remedio que jugar sucio en más de una ocasión.

Simplemente velocidad

The Dukes of Hazzard no es un juego que contenga demasiados elementos novedosos si lo comparamos con otros títulos de características similares. Es un juego que cuenta con una concepción muy sencilla, algo que lo hace apto para todo tipo de jugadores, incluyendo a los inexpertos en este tipo de juegos. Lejos de lo que nos pudiera ofrecer un simulador, The Dukes of Hazzard da velocidad de un modo muy sencillo, ya que lo único que tendremos que hacer es utilizar el acelerador y el freno a lo largo de un buen puñado de circuitos, utilizando turbos e incluso aceite para detener a nuestros rivales.



Contaremos con varias vistas distintas para jugar, de modo que podamos seleccionar la que mejor nos convenga en cualquier momento, así como una cámara trasera con la que podremos ver a qué distancia vienen nuestros perseguidores.

Entre los aspectos negativos del juego cabe destacar un desarrollo demasiado simple para aquellos que busquen algo más sofisticado, por lo que no es un juego demasiado recomendable para los que busquen algo más real.

Aún así, los que no quieran complicaciones excesivas a la hora de jugar, pasarán un buen rato en compañía de los hermanos Duke.

...en la Red

Si necesitas conseguir más información acerca de este juego, la puedes conseguir en: www.southpeak.com/titles/dukes-racing/dukes.html Y si quieres saber más sobre la mitica serie de televisión puedes acudir a: http://xroads.virginia.edu/~UG97/blake/duke1.html http://hazzard.simplenet.com/

6,9

The Dukes of Hazzard: Racing for Home

Pros: El apartado gráfico y la sensación de velocidad son los aspectos más destacables en este juego. No tardaremos nada en aprender a jugar.
Contras: Demasiado simple en cuanto a desarrollo. Algunas opciones más le hubieran venido muy bien.

Suscríbete a

COMPUTER GAMING WORLD

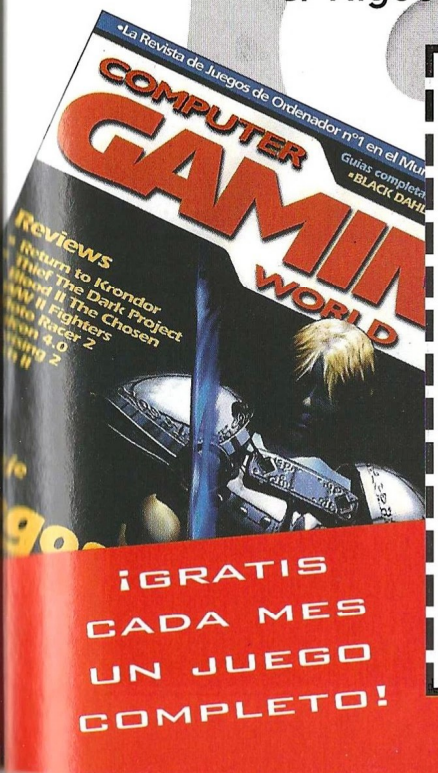
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax 91 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Si no deseas recibir más información sobre nuestra empresa u otros productos indícalo con una X en la casilla. ☐

☐ **Sí**, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso — Firma:
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____ Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

COMPUTER GAMING WORLD

IMAGEN LIMITE

Golpe ganador

Roland Garros 2000

El tenis no es precisamente un deporte de masas, pero mueve también millones de aficionados, sobre todo en los grandes torneos como Wimbledon o Roland Garros.

Aunque quizás sea un poco tarde, pues la edición 2000 de Roland Garros terminó hace algunas semanas, nos llega este juego de Cryo, un simulador de tenis de lo más entretenido y que por primera vez en mucho tiempo consigue darnos algo parecido a este deporte tan competitivo y divertido. Roland Garros 2000 no es perfecto, pues como sucede con la mayoría de simuladores deportivos, jamás logra reflejar con total fidelidad el deporte real, pero podemos decir que en su justa medida, ofrece lo que promete, esto es, diversión, buenos gráficos, una jugabilidad de lo más ajustada y en definitiva, una buena excusa para gastarse un dinerito y disfrutar en nuestro PC con este apasionante deporte.

Lo primero que debemos mencionar es que, a pesar de su nombre, este juego no cuenta con todas las licencias oficiales, por lo que los nombres de los tenistas no son reales, cosa que siempre resta algo de realismo al producto final. Seamos sinceros, no es lo mismo poder elegir a Pete Sampras, al vigente y recién estrenado campeón Gustavo Kuerten, o al español Alex Corretja, que tener que conformarnos con unos pseudo tenistas de nombres tan desconocidos como Lijun Li, el italiano Fabio Paolini o el francés Pierre Bertin (lo mismo sucede en mujeres, todos los nombres son desconocidos).

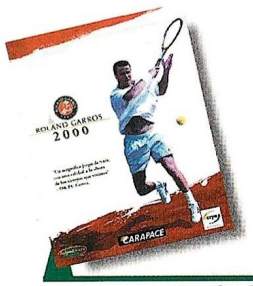
Pero dejando a un lado la cuestión de licencias oficiales, Roland Garros 2000 es un juego de lo más notable, de los que terminan enganchando y, que con un poco de práctica, termina siendo un imprescindible entre los simuladores deportivos de nuestros días. No es la octava maravilla, pero sí el primer simulador de tenis para PC que merece realmente la pena.

Modos de juego

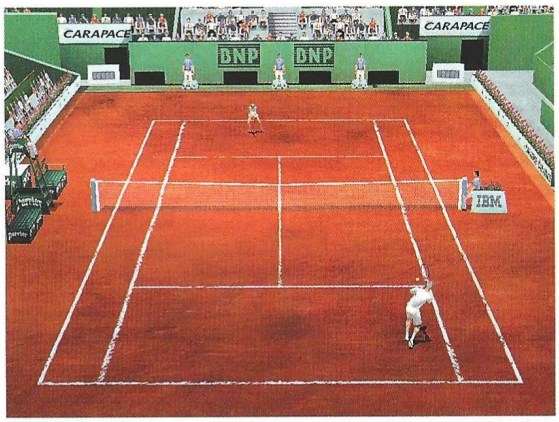
Podemos jugar un partido simple o un campeonato, tanto en categoría masculina como en femenina. Pero para empezar, es bastante recomendable comenzar probando el modo de entrenamiento. Así podremos aprender a dar todos los golpes, a movernos por la pista y situarnos en los mejores puestos, etc. En este juego, como en la gran mayoría de simuladores deportivos, es muy recomendable entrenar antes, o ¿conocéis un deportista de élite que no entrene antes de ser profesional?.

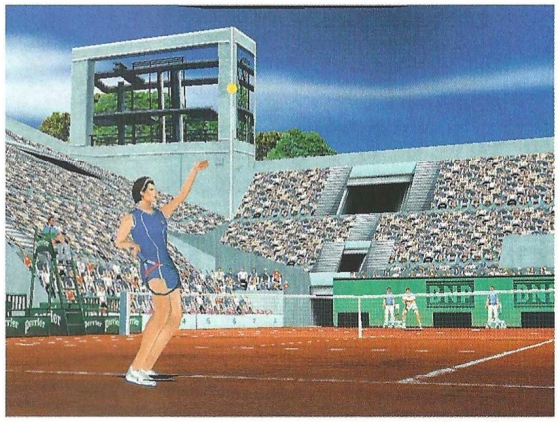
Pues bien, tras una buena preparación, estaremos listos para comenzar nuestra singladura en el circuito profesional de tenis. Podemos jugar un partido de exhibición o si nos vemos preparados, nos podemos embarcar en uno de los cuatro campeonatos que se nos ofrecen: el propio Roland Garros, la Australian Cup, el England Open y el Championships USA (los tres últimos no son los campeonatos oficiales, cosas de las licencias, pero sucede como los jugadores, sólo cambian los nombres).

A la hora de jugar, Roland Garros 2000 es fácil y muy ameno. El nivel novato es muy fácil, quizás demasiado, pero prueba el nivel más complicado y verás a tu contrincante correr como un poseso por la pista y lo que es peor, llegar a todas las bolas que le lanzas. Tan sólo los mejores podrán



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, tarjeta gráfica de 4 Mb, Windows 95/98, ratón, teclado
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware



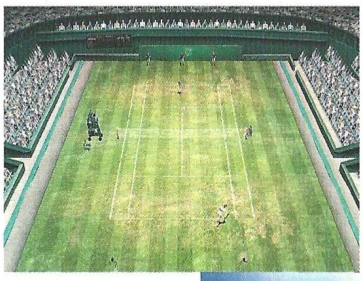


salir victoriosos en este nivel más competitivo, pero siempre es un reto llegar a ser el mejor de los mejores, ¿no?.

Fácil manejo y tremenda jugabilidad

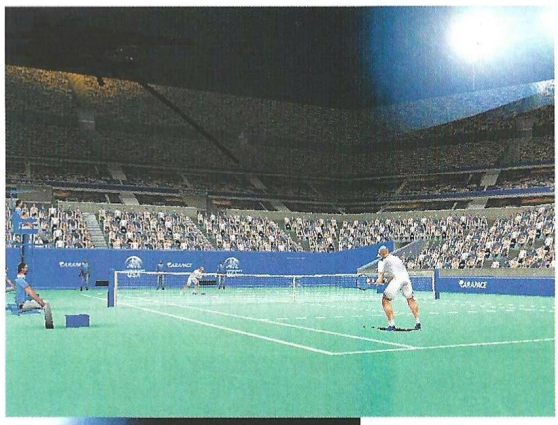
Mediante un sistema de marcación (que puede ser desactivado), sabemos donde vamos a enviar la pelota. Dependiendo del tiempo que tengamos presionada la tecla de golpeo, la fuerza y la distancia a la que mandamos la pelota serán mayores. Enseguida se le coge el truco, por lo que jugar no es nada complicado.

Gráficamente, el juego raya a buen nivel. Los jugadores están bien realizados, y sus movimientos son muy realistas. El público y los estadios también están muy bien, aunque los primeros podrían haber sido un poquito más amenos (que se movieran no hubiera estado nada mal, la verdad). El público de los laterales aparece algo "aplastado", pero bueno, es un detalle menor. Los jueces de pista nos marcan los errores, y si jugamos en pista de tierra batida, podemos ver donde bota la bola y según pasan los minutos, como se borran las líneas por las que pasan los jugadores.



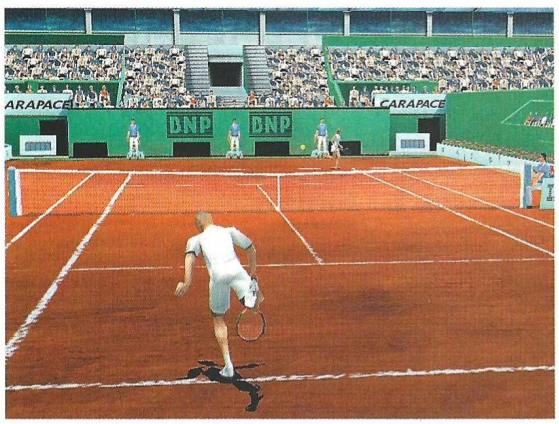
En definitiva, este juego de Cryo está muy bien. Roland Garros 2000 es recomendable para cualquier aficionado a los juegos deportivos, y sobre todo, para todos aquellos que disfruten con el tenis. A buen seguro, este juego reportará muchas horas de diversión a cualquier deportista por ordenador.

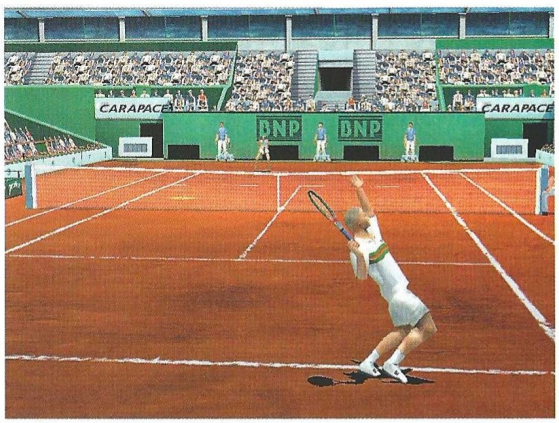
Los jugadores están muy bien realizados y sus movimientos son muy realistas



...en la Red

Si quieres saber más sobre este juego, puedes echar un vistazo a la página oficial de Cryo para Roland Garros 2000: www.rolandgarros-jeu.com/index.htm





8,4

Roland Garros 2000

Pros: Es divertido y se juega fácilmente. Gráficamente está muy bien.
Contras: Los niveles de dificultad fáciles son demasiado simples. Faltan licencias oficiales para los jugadores.

Tiger logra el par

Tiger Woods PGA Tour 2000

¿Puede haber algo más divertido que un juego de golf en nuestro PC? Es complicado, sobre todo para los aficionados a los juegos deportivos. Pese a que se esperaba más, Tiger Woods PGA Tour 2000 es un título que sigue la estela de diversión del género.

Los juegos de golf son clásicos dentro del género deportivo en PC. Desde hace muchos años, los aficionados a este deporte pueden disfrutar de grandes juegos de golf en sus ordenadores. Ahora nos llega uno más, Tiger Woods PGA Tour 2000, un simulador creador por Electronic Arts que sigue la estela de la versión del año 99, un juego que sin estar mal, no aportaba demasiado a un género repleto de títulos.

Y la verdad sea dicha, esta versión 2000 tampoco nos presenta grandes novedades. Sin duda, el llevar el nombre del gran jugador de golf en su título ayudará mucho a sus ventas, pero a la hora de la verdad no deja de ser un buen juego de golf, pero para nada, un juego excepcional, de los que marcan época. Si además mencionas que también puedes jugar con Michael Jordan, pues incluso puedes vender algo más, pero desde luego, no haces mejor al juego. Con esto no queremos decir que este sea un mal juego, para nada, pero podría haber sido mucho mejor.

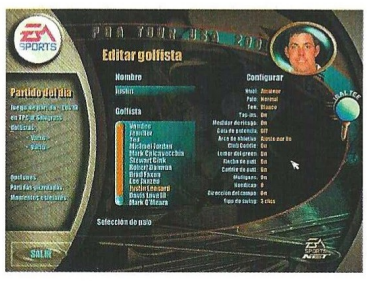
Comencemos por lo primero que nos entra por la vista: los gráficos. En esta aspecto, nos sucede como en muchos otros de este juego, a veces bien, y otras mal. Por ejemplo, muchos de los elementos presentes en los circuitos, como árboles, arbustos, casas o público, parecen sacados de algún juego de golf de hace tres años. Los golfistas en sí, también parecen algo borrosos, incluso usando una buena tarjeta gráfica, lo que te hace pensar porqué si los gráficos no son una maravilla del otro mundo, el juego necesita un equipo potente para funcionar medianamente bien. Los tiempos de carga en un ordenador antiguo (pongamos el mínimo que se pide en este juego, un Pentium 166) son eternos, y en uno potente ya deja algo que desear entre golpe y golpe.

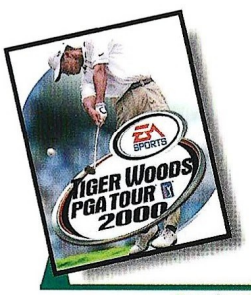
No estamos diciendo que los gráficos sean malos, pero uno ve las pantallas de, por ejemplo, el próximo Links de Microsoft, y no puede más que reafirmarse en la idea de que este juego, al menos gráficamente, está algo desfasado para las alturas a las que estamos.

Pese a todo, es muy divertido

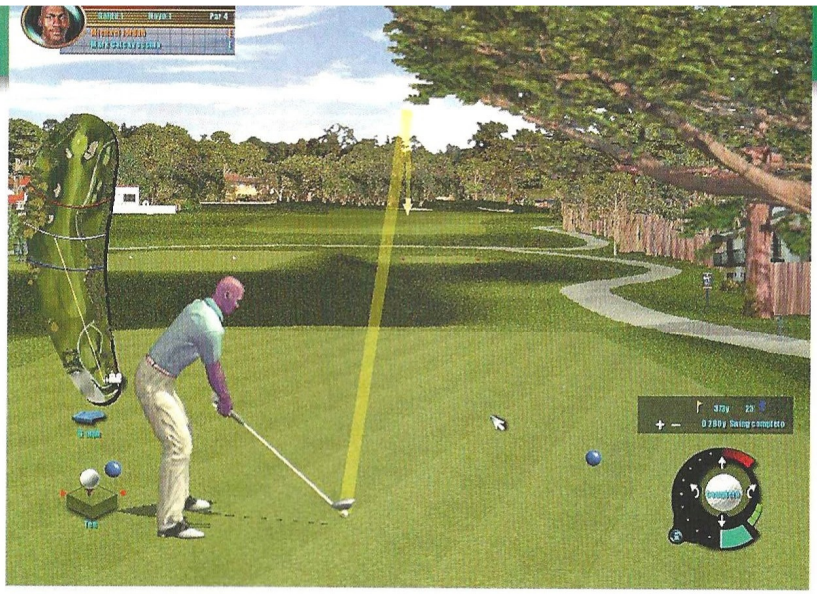
Lo que pasa, y en definitiva sigue siendo un punto muy importante en el mundo de los videojuegos, es que Tiger Woods PGA Tour 2000 es un juego muy divertido, de esos que te atrapan y te fuerzan a jugar horas y horas, a ser posible, en compañía de otros. Con algo de práctica se consigue mantener el tipo ante los profesionales del golf presentes en el juego, y terminas pidiendo a gritos una pausa para poder seguir con el resto de tu vida, tal es el índice de vicio al que se llega jugando a este juego. Desde luego, si de diversión hablamos, este juego merece la inversión, dejando a un lado muchas otras cosas como el aspecto gráfico o lo reducido que es su editor de jugadores, etc.

Sin duda, uno de los puntos fuertes de este juego es la gran selección de campos de la que disponemos para elegir. En total hay ocho, incluyendo el exclusivo Pebble Beach. Además, siempre podemos usar los campos de versiones anteriores, por lo que tendremos un buen puñado de recorridos entre los que elegir. Y además, si nos cansamos, siem-

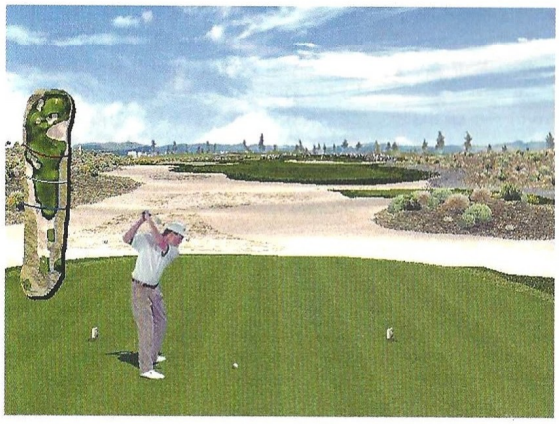


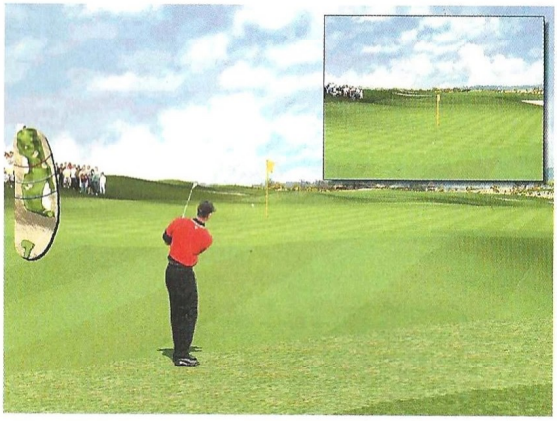


Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 110Mb de disco duro libres, tarjeta gráfica de 1 Mb, CD Rom 4x, ratón, teclado, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts



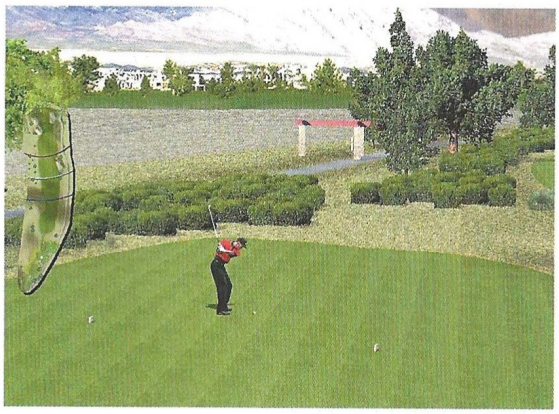
Con algo de práctica se consigue mantener el tipo ante los profesionales del golf presentes en el juego





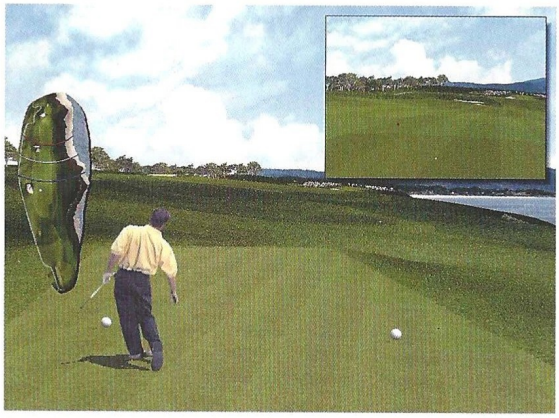
pre podemos usar el editor de campos, un dechado de virtudes que nos impedirá cansarnos de los campos ya prefijados.

Los 12 modos de juego son suficientes para satisfacer a cualquiera, y aunque podría haber alguno más, aquí también el juego brilla a buen nivel. Los comentarios mientras jugamos se ajustan muy bien al juego y no son pesados, un error que se comete en la mayoría de los juegos deportivos. Los consejos que el comentarista nos da son muy útiles, y muy pocas veces repite lo mismo que ha dicho 10 segundos antes.



...en la Red

Puedes echar una ojeada a su página web oficial, en ella encontrarás todo lo que necesites sobre este divertido juego de golf: www.easports.com/00/tiger2000



En definitiva, este Tiger Woods PGA Tour 2000 es un buen juego de golf. No es el mejor que hemos visto por estos lares, pero con él te lo puedes pasar muy bien, como con casi todos los juego de golf. Gana mucho cuando se juega contra otro usuario, e incluso te hace olvidar que técnicamente, no es ninguna maravilla. No al menos en los años que vivimos. Quizás los haya mejores, pero por divertido, merece el dinero que vale.

7,8

Tiger Woods PGA Tour 2000

Pros: Es divertido. Jugar en modo multijugador es una delicia. No es complicado aprender a no ser un zoquete del golf, pues su nivel de dificultad es el justo. Muchos y variados campos para jugar.

Contras: Gráficamente no está a la altura de lo que se podía esperar. Necesita un equipo potente para funcionar medianamente bien.

La Fuerza Aérea del Tio Sam

U.S.A.F.

Si Antes fue la Fuerza Aérea Israelí, ahora le toca a la fuerza aérea más potente del mundo, la U.S.A.F. Pero no nos engañemos, sólo podremos volar unos pocos de los aviones que la componen.

Al igual que ha ocurrido con anteriores simuladores de Jane's, podremos disfrutar del placer de volar varios aviones en el mismo simulador, incluso podremos enfrentarlos al crear nuestras propias misiones.

El número de aviones que dispone la U.S.A.F. supera con creces al número de aviones que podremos volar. En total se han escogido ocho: F-4, F-15, F-16, F-117, F-105, A-10, F-22 y MIG-29. Además de algunas variaciones, como es el caso del F-15 del que podremos volar la versión C y E.

Desde luego no son todos, han dejado fuera a muchos. El F-18 es uno de los habituales de los simuladores, pero en esta ocasión le ha tocado quedarse en casa. Se podría haber incluido al F-14, poco visto en simuladores, o el A-6 Intruder, un gran avión del que nadie se acuerda. Pero que se le va hacer, esto es lo que tenemos, que no es poco.

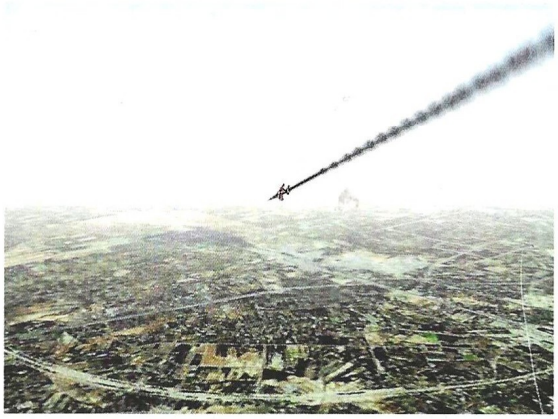
Los aviones elegidos recorren el pasado, presente y futuro de la U.S.A.F., a excepción del MIG-29. Cada uno de ellos ha participado activamente en algún conflicto en el que los Estados Unidos han estado involucrados, dejando a un lado el F-22, que no ha tenido oportunidad de probar su valía por el momento. Además de estos ocho aviones hay otros muchos que, aunque no podremos pilotarlos, si podremos disfrutar de su compañía en nuestras misiones.

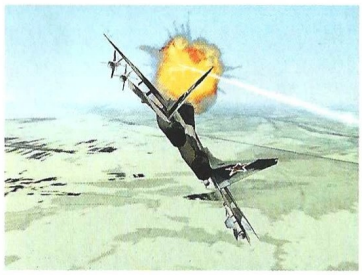
La desventaja de que el juego tenga ocho aviones en vez de un único avión, es el nivel de realismo. Obviamente, el nivel de detalle con el que es tratado cada avión no es ni de lejos el que tendría un simulador con un único avión. El comportamiento de cada uno de ellos está bastante generalizado, al igual que el funcionamiento de los sistemas. No podemos pretender tener todo.

Las opciones para disfrutar de cada uno de los aviones son varias. Disponemos de un generador de misiones, en el que de forma tanto manual como automática podremos generar nuestras propias misiones. Además, el juego dispone de un conjunto de misiones simples, que nos situarán en diferentes zonas de combate y momentos de la historia de la U.S.A.F.

Y por último las misiones de entrenamiento, donde como en el resto de simuladores, se nos enseñará a manejar el avión. El número de misiones de entrenamiento es de sólo cuatro, un poco bajo si lo que se pretende es enseñar algo. Esta carencia se suple con un casi obligatorio vistazo al manual.

Por último, disponemos de cuatro campañas, una de entrenamiento, dos históricas, Tormenta del Desierto y Vietnam y una hipotética que se desarrolla en Europa. Las campañas son



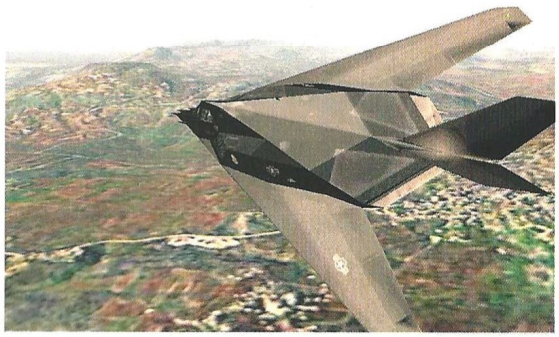


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium II 266 y 32 MB o Pentium 200 y 64 MB, Windows 95/98, 550MB de disco duro libres, CD-ROM 6x, aceleradora 3D con 4MB, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 16
Editor: Jane's
Distribuidor: Electronic Arts

Debemos tener cuidado y no darle al gatillo de forma incontrolada, por que nos podemos encontrar que andamos escasos de munición

dinámicas, cada misión es diferente y el programa se encarga de generar aleatoriamente la misión. Además la cantidad de suministros es limitada. Debemos tener cuidado y no darle al gatillo de forma incontrolada, por que nos podemos encontrar que andamos escasos de armamento. Por último, la opción multijugador, nos da la posibilidad de jugar entre 16 personas por si las campañas se nos han quedado pequeñas.

Como nos tiene acostumbrados Jane´s, el nivel de detalle del juego es muy bueno. Las texturas del terreno son francamente buenas. Dan una total sensación de realismo, de profundidad, siempre y cuando volemos a gran altura. A medida que bajamos el nivel de detalle disminuye comenzando a ver unos pixels muchos más grandes, perdiendo mucho del detalle que nos ofrecía a gran altura. El resto de objetos que pueblan el simulador están francamente bien realizados. Cada uno de los aviones –no sólo los que podemos pilotar–, están bien recreados en lo relativo a insignias, armamento exterior, los reflejos en los cristales...



U.S.A.F. es un buen simulador, no tan real como probablemente más de uno quisiera, pero con suficiente nivel de detalles para satisfacer a la mayoría. Quitando algunos pequeños fallos en los gráficos y la falta de realismo en algunos aspectos de los aviones, el juego realmente merece la pena.

...en la Red

Una de la principales fuentes de información en Internet sobre este juego es obviamente la propia página de sus creadores, Jane´s:
www.janes.ea.com
Si lo que quieres es algo más de información sobre la propia USAF te recomendamos que visites:
www.usaf.com

8,2

U.S.A.F.

Pros: La calidad habitual a la que Jane´s nos tiene acostumbrados. La oportunidad de pilotar diversos aparatos de las Fuerzas Aéreas Americanas es muy apetecible.

Contras: Fallos en el motor gráfico. La exclusión de aviones que deberían haber estado por méritos propios. La generalización en cuanto al nivel de realismo entre los aviones.

Genuino sabor americano

Nascar 2000

Si nos ponemos a contar, son cientos los juegos de Nascar que hay en el mercado. Una vez más, y de la mano de EA Sports, tomaremos el control de uno de estos potentes vehículos.

Como decimos, muchos son los juegos de Nascar que podemos encontrar en el mercado, pero muy pocos de ellos llegan a los mínimos exigidos. También es cierto que esta competición no goza de demasiada popularidad en nuestro país, de modo que los juegos de fórmula Nascar van destinados a un grupo reducido de usuarios, además del mercado americano. Una de las principales características de este deporte es que muchos de los circuitos en los que se desarrollan las carreras tienen forma oval, por lo que lo más importante es la velocidad. Sin embargo, hay otros plagados de curvas y desniveles, por lo que además de tratar de ir lo más rápido posible, tendremos que controlar con destreza el volante para superar la cantidad de curvas cerradas que nos encontraremos.

La mayor virtud de estos vehículos es la potencia que poseen, llegando en muchas ocasiones a la escalofriante cifra de 750 caballos, cuando un coche normal no demasiado potente cuenta con tan sólo 60 o 70 caballos, por lo que es fácil hacerse una idea de la velocidad que alcanzan.

Debido a esa potencia, muchas de las carreras terminan de un modo dramático, con la gran mayoría de los vehículos en llamas o totalmente destrozados, mucho más de lo que puede ser habitual en, por ejemplo, la Fórmula 1 o el motociclismo. El caso es que la Nascar real es de lo más excitante que se puede encontrar, y EA Sports da buenas muestras de ello en un juego bien concebido y que, posiblemente, sea el mejor juego de su estilo visto hasta la fecha.

Primeros pasos

Si no estás habituado a este tipo de juegos, debes saber que no encontrarás demasiadas dificultades a la hora de jugar, y que lo único que tienes que hacer es controlar la enorme potencia de tu bólido. Una vez le tomes la medida, sólo te restará divertirte.

Para familiarizarte con los controles y con el estilo de conducción lo mejor que puedes hacer es entrar en la modalidad de práctica, en la que tras elegir un vehículo seleccionaremos el circuito en el que nos apetezca conducir, siendo preferible elegir uno oval. Tendremos la ocasión de elegir entre competir solos o contra varios rivales, pudiendo de este modo tomar las medidas al circuito en cuestión o a los agresivos rivales a los que nos enfrentaremos posteriormente.

Una vez hayamos comprendido el sistema de juego, lo que no nos llevará más de media hora, entraremos a competir de verdad, y será el lugar donde tendremos que demostrar lo que valemos, calculando el número de vueltas restante para entrar en boxes sin perder demasiado tiempo.

Esto es algo que hay que tener muy en cuenta porque, de lo contrario, no podremos finalizar la carrera en un buen puesto, debido mayormente a que el coche se termina deteriorando, sobre todo las ruedas, que después de varias vueltas estarán completamente lisas, algo que repercutirá en la conducción general del coche.

El realismo como bandera

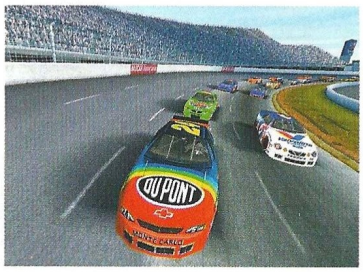
Ya hemos dicho que muy pocos son los juegos de este estilo que se acercan al aprobado, fallando la mayoría de ellos en la jugabilidad y en el aspecto gráfico. Si a todo esto le añadimos la escasa popularidad de este deporte en España, tenemos un juego prácticamente nulo en todos sus aspectos.

La nueva entrega de EA Sports va mucho más allá y nos ofrece un estilo de juego dinámi-

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, 300MB libres en disco duro, tarjeta de sonido, SVGA 2MB, CD-ROM 4X, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 a 8
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

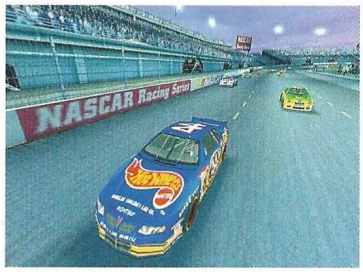
co y unos gráficos bastante aceptables, que si bien no son el punto fuerte del juego, cumplen a la perfección con su cometido.

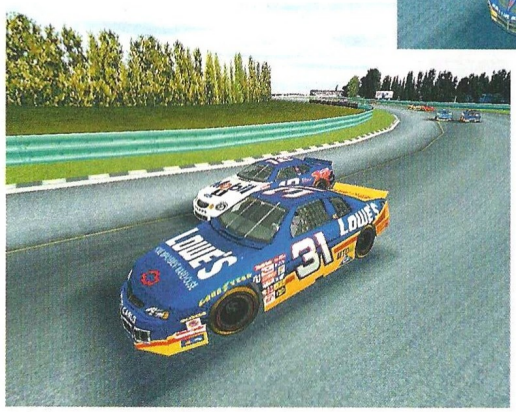
Los circuitos ovales son los más tradicionales de todos, pero también son los más simples. Todas las curvas en estos circuitos son en el mismo sentido, de modo que lo único que tendremos que hacer será regular la velocidad en aquellas que sean más cerradas y ceñirnos a la línea de carrera. Estos circuitos son los mejores para alcanzar velocidades realmente vertiginosas, aunque también son en los que más colisiones se producen. Cuando hagamos una maniobra en falso, todos los coches que nos preceden



colisionarán con nosotros, presenciando un espectáculo realmente dantesco.

El otro tipo de circuitos, más parecidos a los de cualquier juego de coches, entrañan una mayor dificultad, pero también son más divertidos ya que tendremos que apurar mucho en algunas curvas y vigilar los laterales para no gol-



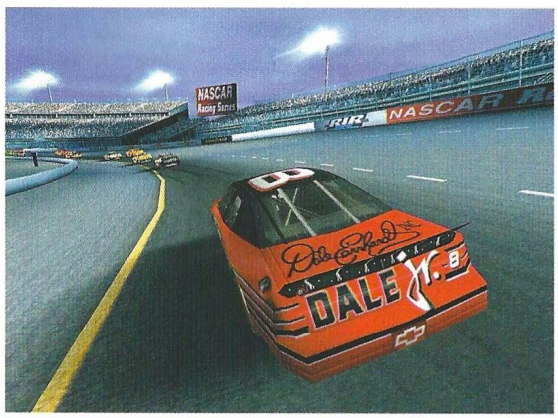


pear a un oponente. Nascar 2000 no es demasiado impresionante gráficamente, pero lo que veremos será más que suficiente para pasar unas cuantas horas seguidas delante del monitor sin aburrirnos en absoluto.

La mayor virtud de estos vehículos es la potencia que poseen, llegando en muchas ocasiones a la escalofriante cifra de 750 caballos

...en la Red

Para conseguir más información acerca de la nueva entrega de la saga Nascar de EA Sports, puedes visitar las siguientes páginas web:
www.electronicarts.es
www.easports.com
Y si deseas conocer más sobre tan singular deporte, te recomendamos que te pases por:
www.nascar.com



8,2

Nascar 2000

Pros: La jugabilidad es el punto fuerte de Nascar 2000, ya que no es complicado en absoluto hacerse con el control de los vehículos. Una buena cantidad de circuitos, pilotos y coches para seleccionar.

Contras: El acabado gráfico del juego es bastante pobre en algunos momentos, sobre todo en lo que se refiere a las gradas y al cielo.

Velocidad a cámara lenta

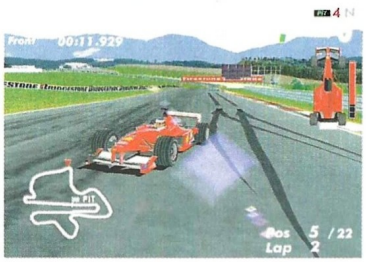
F1 World Grand Prix

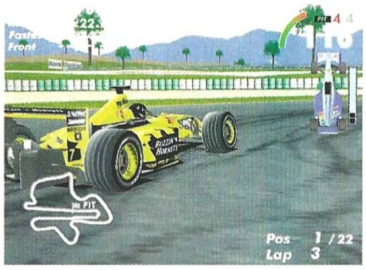
Una vez más, os ofrecemos el análisis de un juego de Fórmula 1, uno de los géneros más solicitados entre los usuarios de PC. ¿Será lo suficientemente bueno para impresionarnos?

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, 300MB libres en disco duro, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, SVGA 2MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Eidos/ Video System
Distribuidor: Proein

Cuando algo se pone de moda no hay más remedio que intentar sobrellevarlo del mejor modo posible. Si una compañía lanza un juego del género que sea y es un bombazo, no hay duda de que en lo meses venideros sufriremos un auténtico aluvión por parte de las compañías programadoras.

En algunas ocasiones esto es muy favorable a los jugadores, ya que surge un "pique" para ver quien ha programado el mejor juego, pero no siempre es así.





Muchos de los grupos programadores tan sólo hacen un juego descafeinado sin apenas gracia, que para lo único que nos terminará sirviendo es para posar los vasos y no manchar el cristal de la mesa.

No es exactamente el caso del juego que nos ocupa, ya que F1 World Grand Prix se encuentra a medio camino entre el buen juego y el chapucero, aunque muchos elementos lo pueden condenar a permanecer en el fondo de un cajón centenario.

Surcando la mediocridad

La primera vez que nos sentemos delante del ordenador y ejecutemos el juego, si dejamos que corra por sí solo, nos toparemos con una "rolling demo" en la que podremos observar, a modo de retransmisión televisiva, cómo los coches superan las curvas y colisionan entre sí. Los gráficos que veremos en esta demostración nos harán pensar que el juego será bastante notable, al menos gráficamente.

Nada más lejos de la realidad. Tras configurar un buen puñado de opciones y comenzar a correr nos percataremos de que "no es oro todo lo que reluce", encontrándonos con un juego bastante soso y lejos de lo que se espera de un buen simulador, sobre todo si, como es el caso, cuenta con las licencias oficiales de la FIA.

En lo referente a jugabilidad también nos llevaremos alguna que otra decepción, debido más que nada a que el coche tiende a derrapar más de la cuenta, y cuando chocamos con un contrario tomamos un rumbo del que, hagamos lo que hagamos, es imposible escapar hasta que nos paremos por completo, siendo imposible efectuar una maniobra salvadora "in extremis".

Las vistas del juego no están demasiado mal, quitando un par de ellas que resultan completamente injugables. Vistas exteriores sólo hay una, y no es demasiado buena, ya que vemos el coche muy de cerca. Sin embargo, hay una, que por cierto es muy original, que nos permitirá ver la acción desde dentro del casco del piloto, teniendo un campo de visión muy reducido.

Conclusión: este juego sólo te gustará si eres un verdadero fanático de la Fórmula 1. De todos modos, es bastante mejor que otros más recientes.

6,3 F1 World Grand Prix

Pros: Tiene algunos elementos originales, como ciertas vistas. Las repeticiones están bastante bien hechas.
Contras: El apartado gráfico durante el juego no es demasiado bueno, así como el control de los vehículos en situaciones comprometidas.

...en la Red

Para más información acerca de este juego, así como de la Fórmula 1 en general, no dudes a la hora de visitar las siguientes páginas.
www.lankhor.com
www1.eidosinteractive.co.uk
www.proein.com
Y como te hemos dicho, aquí tienes dos de las páginas más importantes de F1:
www.fia.com
www.supremeracing.com

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

Morpheus

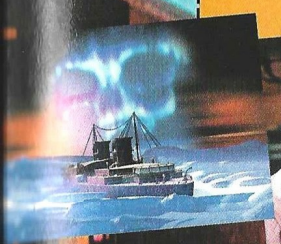
FX INTERACTIVE

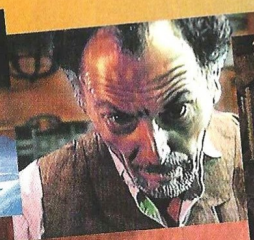
Dicen que el peor de todos los males es la soledad, y en cierto modo es verdad, pero hasta qué punto. Morpheus traslada al jugador a un mundo extraño, más parecido a una pesadilla que a la realidad. El personaje principal está exhausto y perdido, aunque no tardará en encontrar un barco. La cuestión a partir de ese momento será, ¿es peor la soledad que acabar en un frágil mundo del que jamás volveremos?

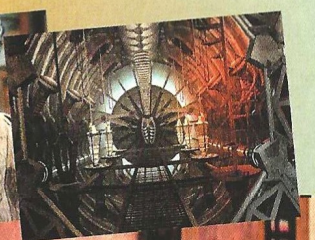
Son muchas las cuestiones que plantea Morpheus al jugador, y no nos quedará más remedio que superarlas con soltura si no queremos perecer en el intento.

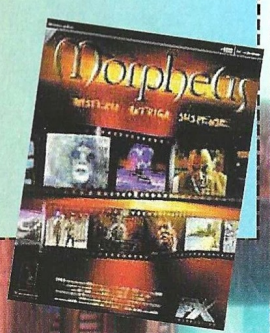
Ahora tienes la ocasión de hacerte con este maravilloso juego gracias a FX Interactive y CGW. Sólo tienes que contestar de un modo correcto a la pregunta que te planteamos y podrás ganar uno de los 25 juegos que sorteamos.

¿EN QUÉ LUGAR DEL PLANETA COMIENZA SU AVENTURA MATHEW HOLMES?









Cupón de participación

Enviar a: **Computer Gaming World**
Redacción. **C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid**

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

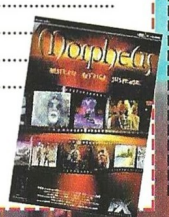
Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Morpheus")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 25, que conseguirán una de los juegos Morpheus. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 11 de Agosto de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 9 de Agosto de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 11 de Agosto de 2000, publicándose el resultado en el número 58, correspondiente a Septiembre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

TOP SECRET

DEVIL INSIDE

La casa del dolor

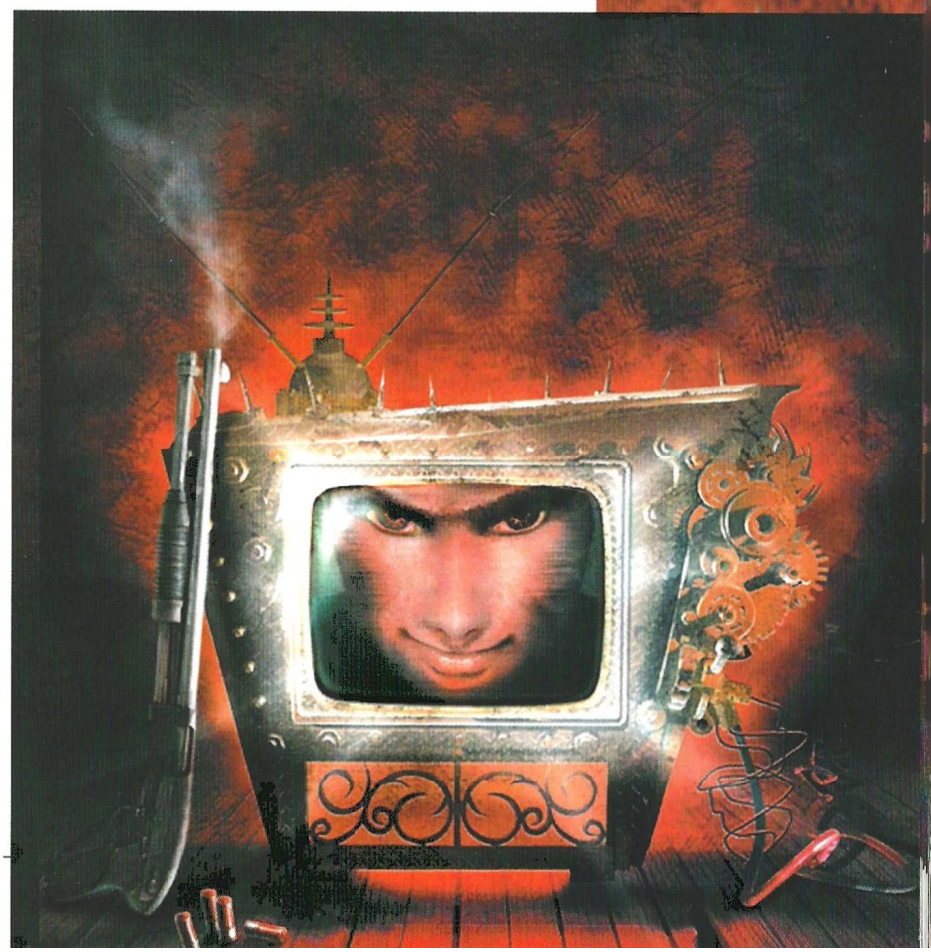
La humanidad se degrada hasta límites insospechados. Incluso la televisión ha tomado un rumbo extraordinariamente macabro. La gente ya no necesita ver programas en los que lo único que hay que hacer es contestar un puñado de estúpidas preguntas; necesitan algo muy distinto... sangre. El programa líder en audiencia es The Devil Inside, y nosotros seremos el intrépido concursante en busca de fama y fortuna, algo que nos podrá costar la vida misma.

Bienvenidos a "Devil Inside", un macabro y divertido concurso televisivo en el que la audiencia espera ver qué puedes hacer para sobrevivir en un lugar como "Shadowgate", escenario en el que habitan las almas de los criminales más peligrosos de la historia. Antes de empezar, conviene saber algunos datos sobre los personajes que vamos a manejar durante la aventura:

1 Cuando nos transformamos en Deva podemos recuperar energía tras eliminar a un enemigo, ya que estos comienzan a arder y esto hará subir nuestra energía.

2 Como Deva, podemos ofrecer las almas de los muertos recuperadas al señor infernal, en el mismo sitio donde realizamos el cambio entre Dave y Deva, obteniendo jugosas recompensas.

3 Cuando estemos en el pellejo de Dave y seamos alcanzados por el fuego, la forma de apagarnos consistirá en agacharnos y rodar hacia delante para terminar con las llamas. Recuérdalo o morirás rápidamente.



ACTO I

1.JARDÍN

Empieza nuestra aventura en la entrada de Shadow Gate, así que por mucho miedo que nos dé comenzamos entrando por la puerta (más vale abstenerse de disparar a los policías ya que si no el espectáculo se terminaría). No olvides recoger el kit médico situado bajo el buzón de correos, así como de grabar la partida nada más entrar en el jardín.

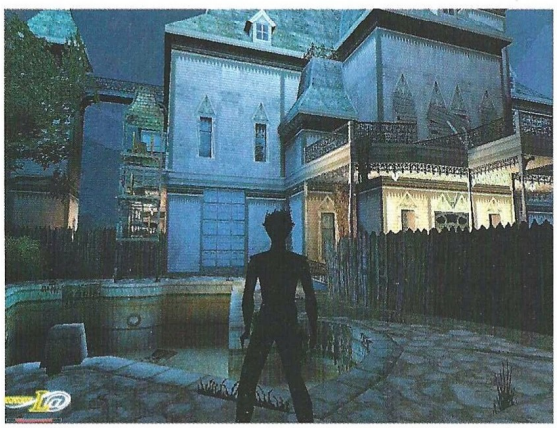
Sigue recto y continúa por el camino de la derecha, donde contemplaremos un intercambio de disparos entre dos policías y una víctima de electrocución (que huye cuando nosotros nos aproximamos). Síguelo hacia el laberinto de piedra.

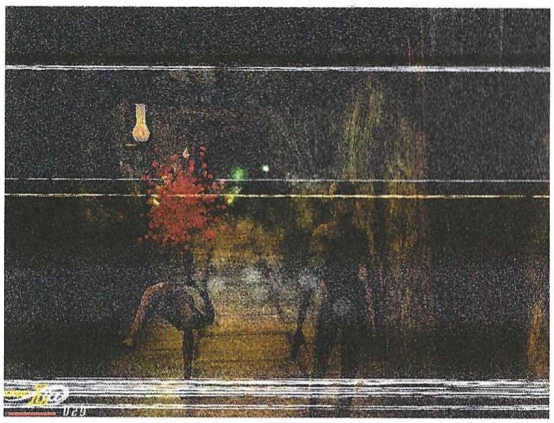
Una vez dentro, nos enfrentaremos a varios "miembros" pertenecientes al prestigioso –por así decirlo– club de los muertos vivientes. Recoge la munición y el botiquín médico del suelo, para volver a grabar la partida en el nuevo punto de grabación disponible.

Volvemos a salir y continuamos subiendo por el camino, donde podremos observar a más zombis luchando contra policías cerca del túnel. Recoge la munición y entra en el túnel, donde tendrás que sobrevivir al ataque de cuatro zombis (ten cuidado ya que dos de ellos atacarán al cámara situado a tu espalda). Cuando los zombis estén muertos, continua el camino hasta el garaje (un edificio de madera). Encontrarás un botiquín a la izquierda antes de entrar, así como un nuevo punto de grabación que volveremos a utilizar (si no grabas y mueres tendrás que repetir el proceso desde el último punto desde donde grabaste). Dentro de la casita de madera, cogeremos la munición, la lijadora y la llave (tendrás que bajar por el tablón para conseguirla). Ahora sal de la cabaña de madera y liquida a los cuatro zombis que esperan su muerte tras la puerta.

Nuestro camino nos llevará de vuelta por donde hemos venido, pasando de nuevo por el túnel, mientras bajamos observaremos una secuencia que nos muestra a varios zombis atacando a un grupo de policías junto al lago, así que rápidamente vamos hacia allí para unirnos a la fiesta. Después de terminar con todos los monstruos de los alrededores, recogeremos los dos cargadores de munición situados en la zona, así como el botiquín que podremos encontrar en el muelle junto al agua.

Solventado el problema del lago, nos dirigimos hacia las grandes verjas, y usamos la llave para poder seguir nuestro camino. Subimos las escaleras y seguimos recto en todo momento por el camino, eliminando toda resistencia por parte de cuantas criaturas vayamos encontrando.





Ahora estamos frente a la terrorífica mansión, pero no tenemos la llave que nos permitirá entrar. Lo primero que tenemos que hacer es entrar al pequeño parque situado a la derecha, donde tras matar a un grupo de muertos vivientes cogeremos la llave, situada en el suelo frente a la estatua. Puede resultar un poco difícil de distinguir debido a la oscuridad, pero podéis estar seguros de que está frente a la estatua, por lo que si andamos un poco frente a ella la encontraremos enseguida.

Ya tenemos la llave de la entrada principal de la casa, pero antes de entrar, cogeremos el cargador situado a la izquierda de la entrada principal, en una caseta de madera, así como otro botiquín que encontraremos en la parte posterior de la casa, bajo un porche de madera.

Antes de pasar conviene grabar la partida en la televisión situada junto a la estatua, frente a la entrada principal de la casa, tras lo cual usaremos la llave y entraremos en la mansión.

2- PLANTA BAJA (PRIMER PISO)

Nada más entrar, veremos una puerta a nuestra izquierda que da al baño. En él encontraremos un nuevo punto para grabar, además de un molesto zombie haciendo sus necesidades... será lo último que haga. Examinamos el w.c para encontrar la carta del fontanero y después volvemos a la entrada. Activa los dos azulejos situados a la izquierda y derecha de la sala recogiendo la munición situada junto a uno de ellos. En la fuente está el interruptor que abre el ascensor, pero no podremos accionarlo por el momento.

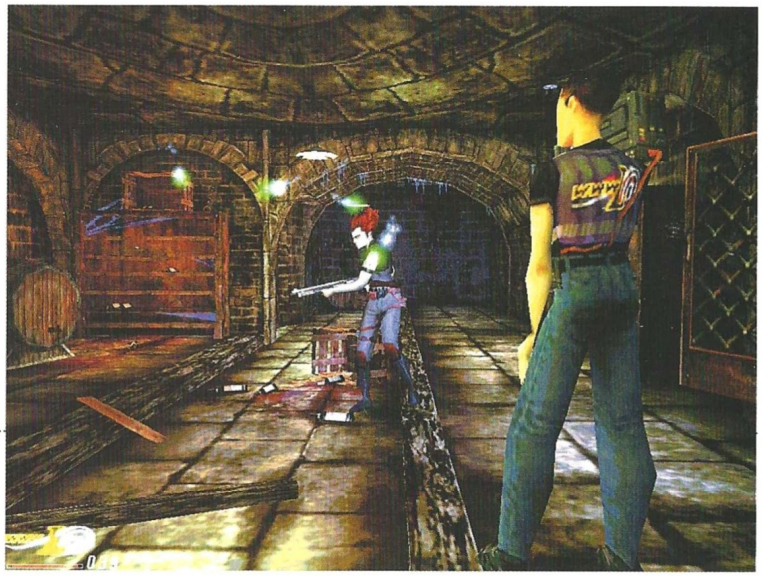
La primera puerta de la derecha nos lleva a la cocina. En el frigorífico encontraremos el poema de la pereza. Justo a su derecha tendremos que activar el intercomunicador de vídeo para distraer a la criatura de la sala contigua, y evitar su ataque más adelante. Revisa todos los muebles de la cocina , ya que tienes varios objetos para encontrar: dos hojas de periódico, un botiquín, una pistola con silenciador, munición, otra hoja de papel y una llave para la sala de descanso.

Dentro de la cocina verás que hay una puerta en la derecha, ábrela y sube por las escaleras hasta el final para coger munición para la pistola, tras lo cual volveremos a la entrada principal.

Desde la entrada, sube por la escalera izquierda para recoger la llave de la biblioteca y algo de munición para el rifle (a la izquierda, en la parte superior, y en la columna de la derecha mirando por la escalera rota).

En la fuente podremos invocar a Deva, por lo que ahora se puede optar por continuar la aventura con uno u otro personaje.

De vuelva a la entrada, continuaremos a través de una doble puerta de madera que nos conducirá a un pasillo con estatuas. Enseguida nos atacará un asqueroso zombi envuelto en llamas (es recomendable eliminar a este personaje usando a Deva, ya que



ella se regenera cuando se quema con el fuego). Continuamos hasta el final del pasillo y activamos el panel situado en el suelo del fondo del pasillo, con lo que abriremos un panel que oculta la segunda parte de la biblioteca.

En la habitación donde hemos activado el panel del suelo, tendremos que buscar en la estatua que tiene el cofre entre las manos para encontrar una nueva hoja de periódico, y después destruiremos la estatua situada a la izquierda de la puerta que lleva a la biblioteca.

Una vez hecho esto, entraremos por la última puerta de la derecha, situada frente a la de la biblioteca. Dentro eliminaremos a un par de zombis que nos atacarán nada más entrar. Ve hacia la barra del bar y activa el grifo de cerveza, con lo que abriremos el mueble para poder coger el rifle. Ten cuidado, ya que vendrán varios enemigos cuando hayamos accionado el grifo, así que ten preparada la pistola. Cuando hayas limpiado la sala de enemigos, coge la llave que hay en la mesa para abrir la puerta contigua a la sala. Si has destruido la estatua del corredor, no encontrarás enemigos en la sala, pero si no lo has hecho, una oleada continua de ellos aparecerá cuando bajemos a la parte inferior. En ésta sala podrás grabar de nuevo y de paso recoger dos cajas de municiones.

De nuevo es hora de entrar en la biblioteca. Ahora sería una buena idea transformarse en Deva y absorber las almas de nuestras últimas víctimas, si lo deseamos podremos ofrecer las almas a Lucifer en la misma zona de transformación (es la zona roja y brillante que hay en el suelo).

En la biblioteca encontraremos dos cajas de munición, varios papeles en las estanterías y un pequeño mapa del ático en la mesa de la entrada. En el ascensor hay otro botiquín, que cogeremos antes de continuar por la puerta del fondo. Elimina a los zombis y acciona el interruptor que hay nada más entrar, que elimina el obstáculo que no nos permitía acceder al ascensor desde la entrada principal de la casa. También encontraremos un libro sobre "Quién es quién" en esta sala.

En la parte derecha tenemos que inspeccionar la mesilla para encontrar el control remoto. Si abrimos el armario hallaremos un zombi muerto que nos recargará la energía cuando empiece a arder si hemos entrado como Deva, por supuesto (como curiosidad podremos mover el cuadro de H.P Lovecraft, aunque no sirve para nada).

Entra en la sala de proyección y ve hasta el proyector tras subir las escaleras, y antes de coger los objetos elimina al zombi armado que se aproxima desde la sala contigua. Recoge la munición y activa el interruptor para subir el telón de la sala del teatro, pero antes de cruzar la puerta hacia la misma, recoge el libro sobre el futuro que hay en esta sala.

Continúa hacia la sala del teatro y lucha con los repugnantes enemigos que caen hacia ti desde el techo, recogiendo la munición que dejarán tras su eliminación. Graba la partida en la televisión de la esquina.

Dispara sobre la lata de gasolina para romper la pantalla de cine, tras la cual encontrarás una palanca. Acciónala y se abrirá un pasaje secreto tras el cuadro que hay en la sala donde acabamos de grabar la partida, por lo que dirigiremos nuestros pasos hacia el mismo.

Tras el cuadro entraremos en una sala con un molesto inquilino, se trata de un zombi volador con

una silla eléctrica y un par de ametralladoras que no deja de dispararnos, así que termina con él cuanto antes disparando a discreción. Busca en la sala y recoge el botiquín y la munición. Tenemos que encontrar una palanca en el suelo, cerca de las cuatro columnas de la parte central, cuando la tengamos, buscaremos el hueco que hay en una de las columnas, introduciendo la palanca en el mismo.

Con ello abriremos la puerta hacia el jardín: esta es nuestra primera confrontación con el señor de la noche (sobre todo que no te alcance con sus bombas incendiarias). Dispara sobre él desde una distancia segura hasta que desaparezca de repente, y nos deje una bobina de película en el suelo. Cógela, vuelve con ella hasta el proyector y úsala sobre el mismo. Ahora podrás entrar en el pasadizo que nos llevará hacia el ático, así que activa la palanca que vamos a encontrar a la derecha.

3.ATICO

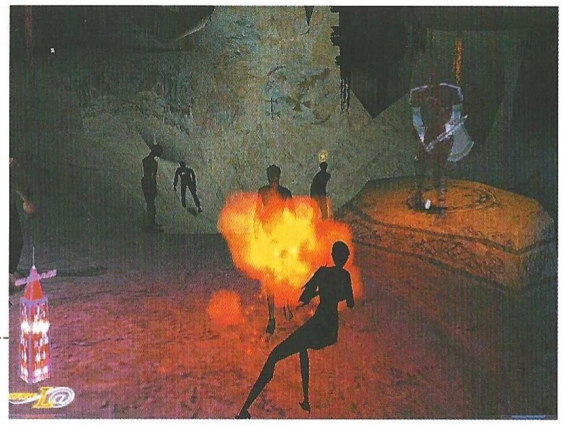
Rompe el espejo que hay frente a ti, y activa la palanca que nos da acceso al ático. Nada más entrar un zombi capturará a nuestro cámara. En la habitación siguiente, tres enemigos (victimas de la silla eléctrica), se estarán peleando contra otros tres malhechores. Tienes que pasar por la puerta situada justo detrás de ellos (hay una telaraña en la esquina superior izquierda). Angelina hace acto de aparición cuando pasamos por esta puerta (una secuencia nos mostrará una interesante y divertida conversación entre ella y Jack T.Ripper). Si ésta secuencia no aparece, es que no hemos entrado por la puerta correcta.

Este piso está repleto de enemigos peleándose y disparándose, así que no conviene atacar a nadie hasta que hayan terminado, porque obviamente los perdedores del combate estarán muertos y no podrán atacarnos.

Después de la secuencia, sigue hacia la izquierda y entra en la sala posterior (más allá de la caja de hierro). Aquí es donde está atrapado nuestro cámara, vigilado por un par de enemigos bastante peligrosos (uno de ellos vuelve a ser el conocido enemigo montado en una silla eléctrica voladora). Bórralos de la faz de la tierra y recoge todos los objetos de la sala (botiquines, municiones y los fusibles, por supuesto). Deja esta habitación y gira a la izquierda por la caja de hierro, al fondo del corredor encontraremos una caja de sistemas eléctricos en la pared; tras abrirla utilizaremos los fusibles en ella, con lo cual activaremos el ascensor principal de la casa (su puesta en marcha será representada por una nueva secuencia).

Vuelve por donde has venido y continúa recto, verás una secuencia donde Angelina será atrapada por una criatura del infierno. Nuestro objetivo ahora es la exploración

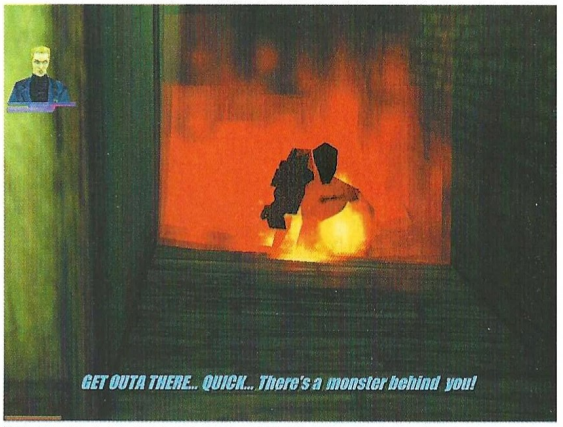
completa del piso, antes de continuar hacia el ascensor (objetivo final del nivel), por lo que haremos uso del mapa para guiarnos a través del mismo. Saldremos por la puerta y abriremos la puerta situada a nuestra izquierda, recogiendo los objetos de las dos habitaciones a las que tendremos acceso (no olvides disparar a todos los espejos que haya en el nivel, ocultan cosas muy importantes como objetos y puntos para salvar la partida). Salimos por la puerta por la que hemos entrado y nos dirigimos hacia la izquierda, frente a la puerta con la telaraña en la esquina (la primera por la que entramos en este nivel). Veremos dos puertas, y cruzaremos por la puerta doble de madera de la izquierda por la que accederemos al ala izquierda del nivel, donde tocará recoger botiquines, eliminar a un nutrido grupo de enemigos y romper todos los espejos que veamos. En esta zona encontraremos una puerta infernal para transformarnos en Deva, cosa que haremos tras eliminar a todos los enemigos para absorber así sus almas. Grabaremos la partida en una pequeña habitación en la parte media de nuestra izquierda, y saldremos para dirigirnos hasta el ascensor localizado en la parte central de nuestro mapa del ático (antes de ir hasta el ascensor, revisa el piso por completo y recoge todos los objetos y municiones: un botiquín o unos cartuchos nunca nos van a sobrar en Devil Inside). Cerca del ascensor tendremos un nuevo punto de grabación que aprovecharemos como se merece. A su derecha, y junto al ascensor, encontraremos un rifle de asalto más que útil para acribillar al enemigo (es posible que lo hayas encontrado ya si has explorado bien el nivel, en cuyo caso se añadirá munición a tu inventario). Entra en el ascensor y usa los controles para bajar hasta el segundo piso (selecciona el nº1 para llegar hasta el piso correcto).

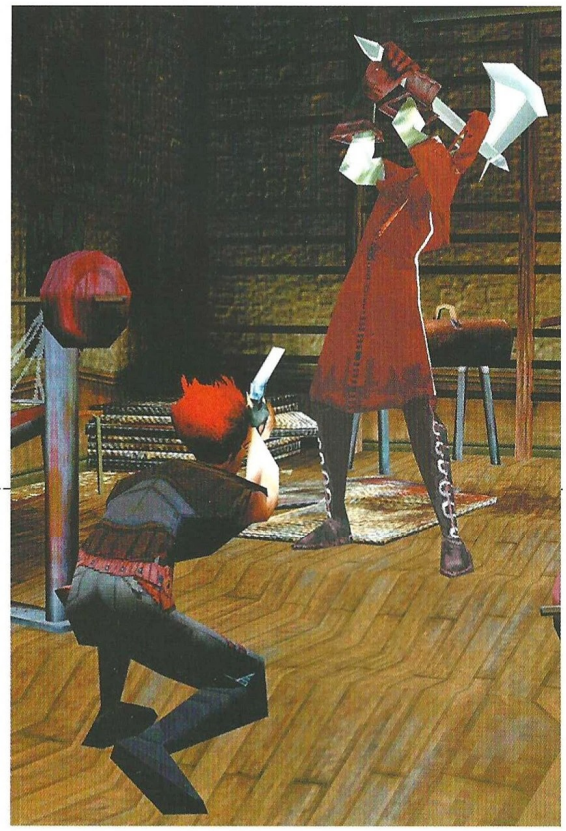


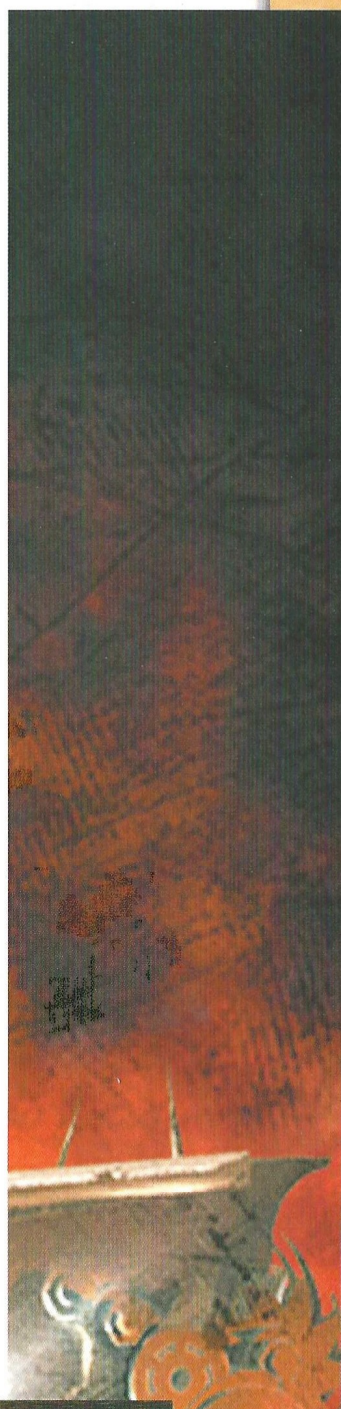
ACTO II

4.SEGUNDO PISO

Usa el punto para grabar situado frente al ascensor, y ve destruyendo todos los enchufes blancos que veas por la habitación antes de abandonarla, ya que las víctimas de electrocución pueden usarlas para desplazarse por cualquier punto de la casa. Sigue por el pasillo hasta el fondo y recoge el rifle y el periódico del cofre al final del pasillo. Ahora aparecerá un fantasma





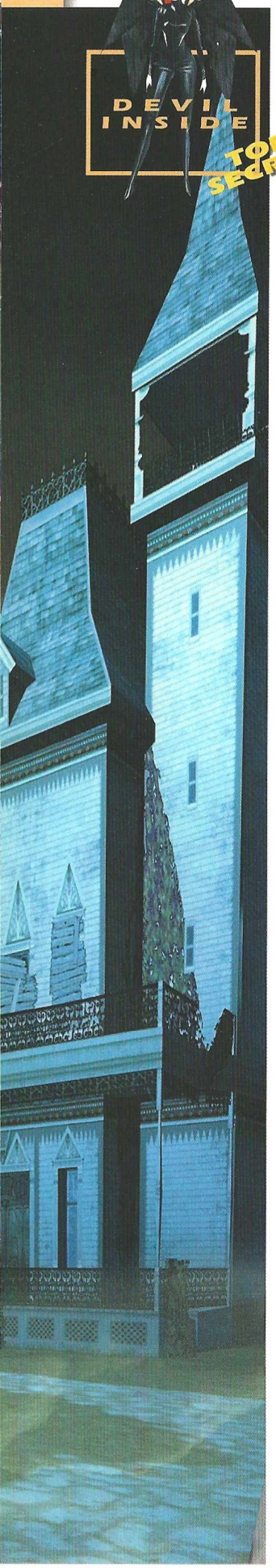


verde que no dejará de molestarnos durante todo el nivel, y como no podemos matarlo tendremos que evitar sus ataques moviéndonos constantemente cuando se acerque.

Entra por la puerta de la izquierda hasta la habitación con una piscina, en la cual tendrás que eliminar algunos enemigos más feos que peligrosos (donde verás otro punto de grabación permanente, un botiquín y munición). Al fondo a la izquierda, accederás a una puerta que nos lleva hasta el cuarto de baño, en el tienes que recoger las monedas para el pinball de la caja y las hojas de papel de la estantería. Sal del cuarto de baño (seguro que te has asustado con la siniestra aparición, ¿eh?) y justo a la izquierda de la puerta verás un intercomunicador de vídeo. Úsalo para atraer a los dos enemigos y elimínalos, ya que haciéndolo ahora te quitarás unos cuantos problemas hacia el final del nivel. Dirígete ahora hacia la puerta situada a la derecha del punto de grabación en la sala de la piscina, y acaba con los tres enemigos que caen del techo (son víctimas de la horca, al igual que los que nos atacaron en la sala de cine anteriormente). Ahora puedes recoger la llave (que usaremos para salir de esta misma habitación) además de numerosos objetos como cajas de munición entre otros, así que busca en los cofres.

Hemos terminado en esta habitación, así que vuelve a grabar la partida y ves hacia la sala de billar, situada frente a la sala de la piscina. Si no hemos eliminado a los enemigos anteriormente, es el momento de hacerlo. Recoge la llave situada en el suelo cerca de la máquina de música y usa las monedas para jugar al pinball (una vez hecho esto abriremos la puerta hacia la habitación contigua). Entra por la puerta recién abierta, dispara sobre los dos enemigos que hay en ella y busca en los cajones hasta encontrar la bola de billar, cuando la tengas revisa el resto de la habitación para encontrar algunos objetos más. Vuelve a la sala de billar y usa la bola en la mesa de billar, tras lo cual se abrirá un compartimento secreto donde podremos recoger la ballesta.

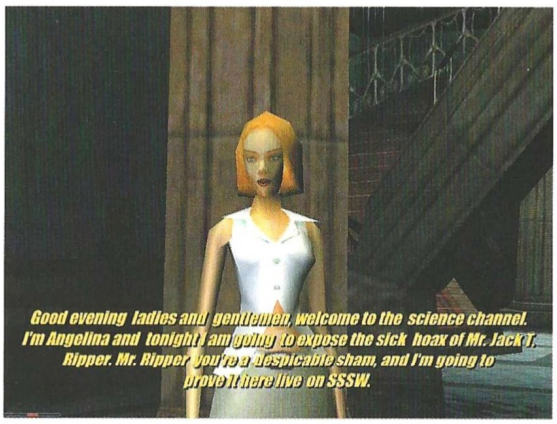
Vuelve a la habitación donde encontraste la bola y sigue hacia el gimnasio por la siguiente puerta, pero ve con las armas preparadas porque dos nuevos criminales tratarán de liquidarnos. Recoge el botiquín y sigue hacia las duchas. Busca en las perchas y encuentra la llave que abre la habitación donde Angelina está atrapada (no te olvides de la munición que hay al fondo). Vuelve sobre tus pasos y abre la puerta situada junto al espejo en el gimnasio, y entra en la puerta verde hacia la sauna. Dentro podrás terminar con el criminal cuyo espíritu te ha estado persiguiendo todo el tiempo (puedes cambiar a Deva y absorber las almas en la habitación). Sal de la sauna y abre la puerta de la izquierda con una de las llaves, aparecerás en la habitación del ascensor por donde bajaste inicialmente. En el lado contrario del ascensor está la habitación donde Angelina esta atrapada, así que usa la llave que has encontrado en las duchas para abrirla. Una vez dentro deja que los enemigos se disparen hasta que sólo quede uno de ellos, para que nos sea más fácil terminar con él, y después dirígete hacia Angelina. Ella se transformará en un zombi, así que mátala. Antes de dejar la habitación no se te olvide recoger el botiquín. Tras esto veremos una nueva secuencia no interactiva que nos mostrará a varios zombis llevándose a Angelina hacia los sótanos de la casa, por lo que iremos hacia el ascensor para bajar hasta el piso bajo. Sal fuera hacia el jardín y gira a la izquierda hasta llegar hasta las puertas pequeñas que estaban atascadas anteriormente y desciende hasta el sótano.



5.CATACUMBAS

Nada más bajar por las escaleras, ve hacia la izquierda para grabar la partida. Después sigue recto por el corredor principal y gira a la izquierda cuando el camino se divida. Te cruzarás con una puerta, pero de momento está cerrada, así que continúa andando por el corredor, hasta que el muro se cierre a tus espaldas. Es hora de disparar sobre los enemigos ahorcados que vienen hacia nosotros, tras lo cual disparamos contra el contenedor de gasolina para entrar por el hueco que deja la explosión. Justo a la izquierda del hueco dejado por la explosión hay una palanca que deberemos activar, ya que abre un compartimento en la siguiente habitación donde podremos encontrar numerosos objetos de utilidad. En esta sala dispara a los enemigos, que se mezclan ahora con un nuevo tipo, los asesinados en la cámara de gas (son gordos y perfectamente reconocibles). Una vez eliminada toda oposición, registra la habitación para recoger todos los objetos, incluida una hoja de papel en las estanterías con botellas de vino.

Deja esta habitación por la puerta de la derecha (usa la llave que has encontrado) y gira a la izquierda. Ahora te vas a enfrentar con una gran oleada de zombis, aunque son tan numerosos como estúpidos y lentos. Sigue hacia la izquierda pero de momento no entres por la puerta desde la cual salen los zombis, ya que volveremos a ella más adelante. Por el contrario, sigue hacia la izquierda hasta que encuentres una palanca que abre un nuevo acceso para llevarnos hasta las minas. Volveremos ahora hasta la puerta desde la que salen tantos zombis cerca de las escaleras del principio y entramos en la habitación (no vale para nada entretenerse matando a estos enemigos tan torpes, guarda la munición), abre el compartimento situado en la pared de la derecha con lo que abriremos un nuevo acceso para entrar en las minas. Salimos de la habitación y vamos hacia la derecha hasta la zona donde accionamos la palanca anterior. En este lugar veremos un nuevo acceso hacia las minas, pero el camino está cortado, por lo que antes de continuar iremos hasta el fondo del pasillo situado a la izquierda para transformarnos en Deva. Siendo Deva, ofreceremos las almas al diablo y éste a cambio nos otorgará el poder de volar. Con Deva nos dirigiremos hasta el nuevo camino con el precipicio de por medio, y usaremos el poder de volar para llegar al otro lado.



6.MINAS

Usa el hechizo de vuelo para cruzar el abismo. Sigue recto hasta llegar al interruptor del gas (ve eliminando a los enemigos que osen molestarte). Gira a la derecha y pasa por la zona donde vas a encontrar unas vigas y continúa hasta que veas una puerta metálica a tu izquierda, por la que cruzaremos. Mata a los enemigos que te atacarán tanto a pie como volando montados en sus sillas eléctricas. Continúa hacia la izquierda hasta una puerta metálica doble con un letrero de advertencia en su parte superior derecha. Vas a encontrarte con una situación difícil, pues te atacará un grupo de cinco víctimas de la silla eléctrica al mismo tiempo, así que es hora de mostrar lo duros que somos. Cuando hayamos terminado con todos, seguiremos hasta el fondo, pasando por encima del televisor que hay al final del corredor. Presiona el botón de acción sobre la cabeza tallada en la pared, con lo que tendremos acceso a la necrópolis.

7.NECRÓPOLIS

El objetivo en este nivel será el de conseguir los cuatro talismanes que nos darán acceso a la cámara de tortura donde Angelina sigue capturada.

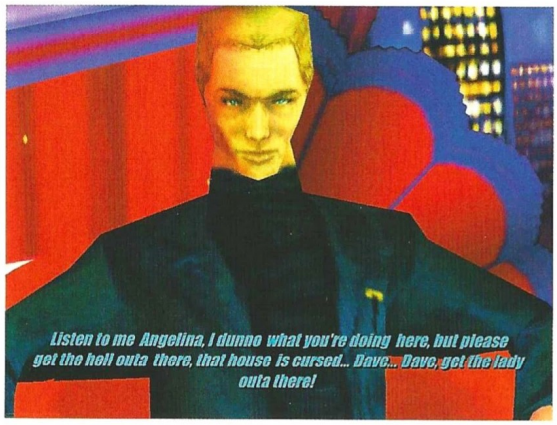
Partiendo de la salida, sigue recto y baja hacia la izquierda hasta que encuentres un punto de grabación junto a un portal infernal por si quieres in-

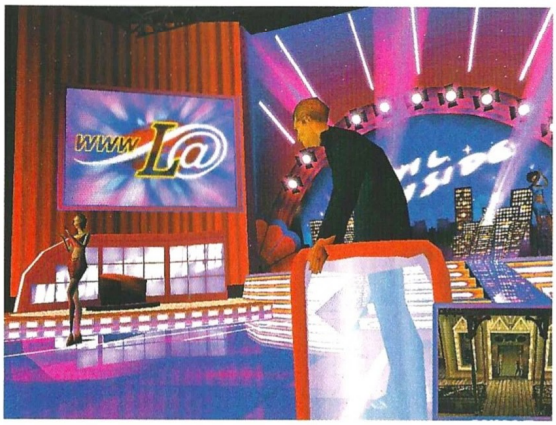
vocar a Deva; en esta zona encontrarás un botiquín y algunas municiones así que no te dejes ni un rincón por investigar. Sube de nuevo hacia arriba y llegarás a una cámara circular que conecta todo el nivel. Ve hacia la izquierda y acaba con las dos víctimas de la cámara de gas cerca de la tumba de piedra. Después cruza la puerta y continúa hacia delante. Si te pierdes recuerda que tienes que llegar a una abertura muy grande, con varias puertas en los alrededores. En el centro verás a un torturador rodeado por muchos zombis sedientos de sangre, que procuraremos ignorar (la munición es un bien muy preciado en estos niveles). Bajo los pies del torturador observaremos el primer talismán, así que nos acercaremos hasta él para recogerlo, sin temor a que nos haga ningún daño, pero cuidado con sus secuaces...

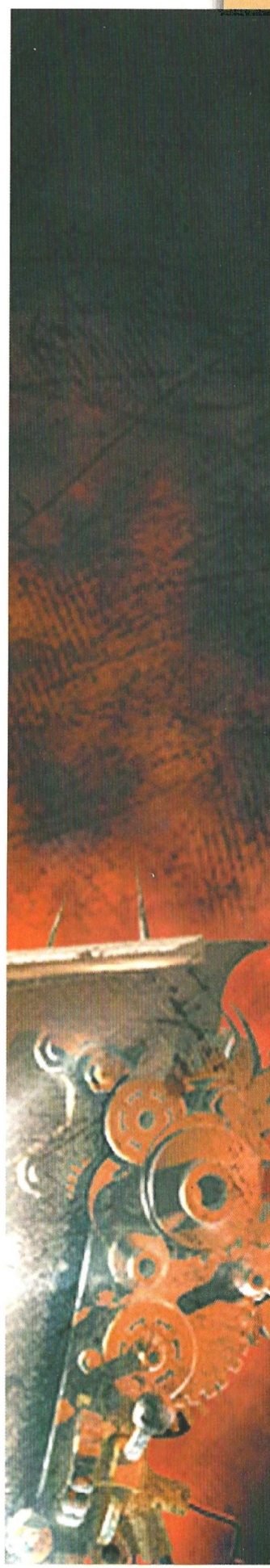
Recogido el talismán, vuelve hacia la zona de la tumba de piedra donde has eliminado anteriormente a las víctimas del gas, y sigue andando hasta que veas dos posibles entradas. Coge las flechas del suelo y elige una de las puertas ya que ambas conducen hacia un talismán después de una ruta ascendente en espiral, por lo que recogeremos ambos antes de seguir por nuestro camino. Tras volver sobre nuestros pasos, coge la puerta cercana a las tres estalactitas de piedra (cerca de los sarcófagos).

En el primer puente de la derecha, una víctima de la cámara de gas estará protegiendo una puerta infernal y un botiquín, pero tras recibir una gran cantidad de plomo nos dejará pasar amablemente para recogerlo. Después de coger dicho botiquín, seguimos por la puerta de la izquierda (la que hay en la derecha sirve sigue hasta el mismo sitio, pero por la izquierda encontraremos un nuevo punto donde grabar) hasta llegar a una gran cueva con un puente de madera.

El cuarto talismán está aquí; después de cogerlo una secuencia nos dirá donde utilizarlo en la pared. Vuelve hasta la tumba de piedra donde se ha abierto un acceso hasta la cámara de torturas; Angelina está atada en una mesa de piedra.







Jethro (el torturador) permanecerá invencible hasta que destruyamos las cuatro estalactitas del techo, que serán visibles cuando emitan una luz verde. Cuidado con el torturador, ya que se teletransporta frecuentemente y tiene un hacha descomunal con la que puede hacernos mucho daño. Cuando hayamos roto las estalactitas le daremos con todo lo que tengamos al torturador y liberaremos a Angelina. En este momento el señor de la noche llegará y raptará a Deva. Acto seguido una abuela zombi con ametralladoras aparecerá a nuestra espalda, por lo que rápidamente la eliminaremos. Después de acabar con la abuela, Angelina podrá recuperar sus armas (una Uzi). Graba la partida y deja esta horrible sala para siempre.

Sigue el camino que has visto en la secuencia de vídeo, el cual nos llevará de nuevo hasta la sala con el puente de madera en su parte superior. Por el camino no dejes de proteger a Angelina de cualquier enemigo; de acuerdo, ella está armada, pero puede verse rodeada si se topa con varios enemigos al mismo tiempo. Cuando lleguemos a la sala del puente, subiremos por él hasta la cima, donde tras tocar la cuerda que veremos colgando, saldremos al aire libre, dentro del cementerio.

ACTO III

8.CEMENTERIO

Graba la partida cerca de la primera tumba grande que encuentras antes de continuar. Ahora continúa hacia la derecha y recoge toda la munición y botiquines que encuentres porque vas a necesitarlos en este nivel. Tu misión es intentar entrar en todas las tumbas grandes situadas en los laterales de cada zona de tumbas, hasta que al entrar en una encuentres en su interior cuatro objetos: un espejo, un reloj, un talismán indio y una moneda. Situar dichos objetos en sus tumbas correspondientes será nuestra próxima misión. El medallón indio será el primero que situemos, en la tumba (más bien un panteón) que hay en la primera pantalla de la izquierda, partiendo de donde iniciamos el nivel y grabamos la partida. Conviene tener muchísimo cuidado al salir porque cada vez que situemos un objeto nos atacará una horda de zombies bastante numerosa al salir de cada tumba, y debemos tener especial cuidado en proteger a Angelina de tal avalancha. Si ponemos un objeto incorrectamente en alguna de las tumbas Dave arderá como una antorcha, así que tenemos que estar preparados para ello agachándonos y rodando por el suelo para apagarnos. Continuamos poniendo los objetos en las sucesivas tumbas que hay a continuación, siempre a los lados de cada zona (recordad la forma de apa-

garos si usáis el objeto equivocado). En cada una de las zonas donde tenemos que situar los cuatro talismanes (talismán indio, reloj de bolsillo, moneda de oro, espejo de la vanidad) encontraremos municiones y botiquines que no debemos dejar de recoger, porque nos van a ser muy, pero que muy necesarios. Una vez situados los cuatro talismanes, el señor de la noche aparecerá, tras lo cual nos dirigimos hacia el laberinto de tumbas en su búsqueda. Lucha con los enemigos que han sido ahorcados hasta que encuentres una habitación donde hay dos hojas de papel y un botiquín. Dave y sus acompañantes serán transportados hacia un nivel superior.

9. LABERINTO DE TUMBAS

Visita cada tumba y trata de mantenerte con vida ante los frecuentes ataques que tendrás en esta zona. Sigue a Angelina dentro de la tumba del fallecido Hubert Chardot (el creador de Devil Inside, cuya inscripción podremos leer en su lápida). Cuando hayamos sido transportados al nivel superior (esto ocurrirá cuando hayamos buscado en todas las tumbas), tendremos que encontrar la Tumba de Anger, situada en lo alto del laberinto. Guarda el juego y entra en la tumba para usar el botón de acción en la lápida que nos abrirá las puertas del enfrentamiento final. Pocos consejos se pueden dar aquí: esperamos que hayas reservado las armas más potentes para terminar con un enemigo tan peligroso (las descargas eléctricas son muy efectivas). Es el último oponente a quien has de enfrentarte, tras lo cual se dará por finalizada la terrorífica emisión de "Devil Inside" por esta temporada...

TOP SECRET

La Máquina del Tiempo

Viaje alucinante

¿Cómo te sentirías si un día te vieras transportado al pasado, justamente a 800.000 años en el futuro de tu tiempo? Posiblemente tan desorientado y ansioso por volver a casa como H.G. Wells en este juego. Además, el lugar a donde llega no es un paraíso, por lo que al inicial desconcierto se le une una sensación de desesperación que le hará luchar por su vida y por descubrir el camino de vuelta al lugar que le corresponde. Esta aventura gráfica, realizada por Cryo captura toda la magia de la obra de Wells. Pero no es un trabajo fácil, por lo que aquí os ofrecemos una ayuda para conseguir que nuestro personaje logre su propósito. Con este documento os ayudaremos a completar con seguridad el juego; no obstante, no cubre todas y cada una de las acciones que el jugador pueda ejecutar, particularmente en lo que se refiere a los diálogos.

EPISODIO 1

Objetivo:

Despierta tus poderes cronománticos. Localiza a los Shekandars, y llega a su Monasterio. Los poderes de los monjes pueden ayudarte a regresar a casa y a reasumir tu apariencia de adulto.

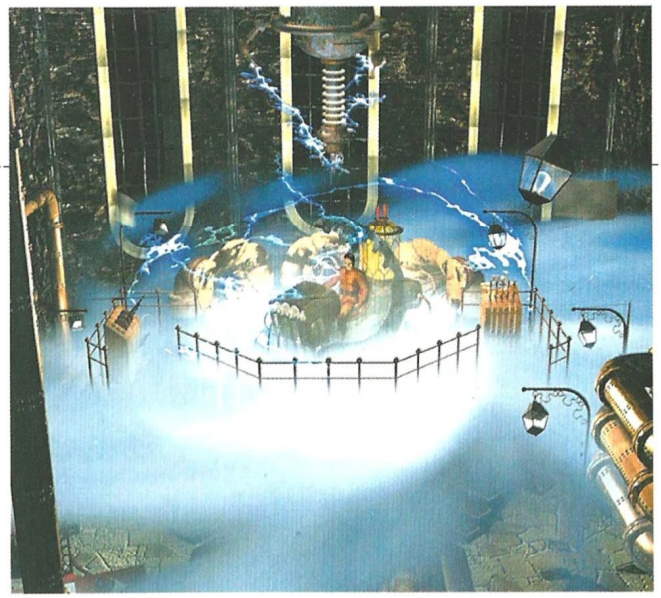
Lugar:

Ciudad del Reloj de Arena.

Recupera el cristal Nautilus, que está cerca de ti. Nada más hacerlo, sal de la calle en forma de U y dirígete hacia la Plaza del Reloj de Arena. Aproxímate al arco, dirigiéndote a la Plaza del Templo: una onda de tiempo te ataca y te transforma en un niño. Ve a la Plaza del Templo y habla con el sacerdote.

Entra en la Esfera Cronomántica, en la que te encontrarás dentro de una caverna. Habla con el Lémur y aprende cómo usar los hechizos de la Desamornización, Invisibilidad y Ungüento del Reloj de Arena, tocando los prismas de cuarzo.

Sal del Templo y toma el artefacto de muñeca o puño Jadgar de uno de los altares



EPISODIO 2

Objetivo:
Escapar del Tetradon Iogor shar. Regresa a la Ciudad del Cristal del Tiempo para hablar con Vel Subek

Lugar:
Monasterio de los Shekandar

Desciende por el cráter, localiza la placa de cobre y escucha la secuencia de sonido: ola/onda, el gong del Reloj de Arena, vapor de la Esfera Cronomántica, portón de las minas, órgano y oleaje. Tras hacerlo, cruza el laberinto: debes reproducir la secuencia de sonidos para pasar al siguiente teletransporte, así que escucha y colócate sobre la columna de vapor que te parezca la apropiada.

Tras ello, tendrás que pelear con el Monje, que intentará evitar que tomes el ascensor hacia el almacén. Puedes bombardearle con hechizos (o usar tu puño Jadgar), hasta desarmonizarle, o usar tu Nautilus: el monje se volverá un simple espejismo y desaparecerá. Tras acabar con él, coge el ascensor, entra a la Sala de Procesamiento de Sal y coge la lata de aceite de la plataforma que tiene un banco de trabajo.

Entra en la Sala del Cronomántico y conversa con la Cronomántica. Engrasa la rejilla del conducto y coge el reloj de arena cargado con cenizas de encima de la mesita cercana a la Esfera Cronomántica. Si recuperaste el reloj de arena con cenizas en el episodio previo, recárgalo usando los relojes cronománticos que previamente has activado al hacer descender la palanca. Dispondrás entonces de dos relojes de arena cargados.

Entra a la Esfera Cromántica para aprender algunos hechizos nuevos: Contrahechizo, Paralización del Tiempo, Máscara Cronomántica. Haz esto, tocando los prismas. El prisma de la Máscara Cronománti-

oferentes en la parte más al este del Templo. Nada más hacerlo, habla con la comerciante. Lánzale un hechizo de distorsión mental, para hacerte invisible a ella, y luego ve al lado de su puesto y roba el ungüento de Vissahid. Ten cuidado, el hechizo no dura mucho, por tanto muévete rápido.

Vuelve a la calle en forma de U y dale el ungüento al anciano mercader: éste te ofrecerá una brújula. Con ella, ve a las Puertas de la Ciudad y habla con el guardián de los Tripodones. Desarmoniza al guardia lanzándole el hechizo del mismo nombre, o usando el puño Jadgar. (La Desarmonización es el término oficial para asesinar, por cierto) y tras hacerlo, monta al Tripodon, una especie de criatura de tres patas, que se encuentra junto al establo. Sobre él, diríge-te hacia el Monasterio.

ca desaparece en cuanto te acercas a ella, y reaparece un poco más allá. Primero, levanta el prisma de Paralización del Tiempo y lanza este hechizo para inmovilizar el prisma huidizo.

Muéstrale al Lémur tu reloj de arena cargado: te ofrecerá un hechizo a cambio. Selecciona el hechizo Ojo de Jad Garrul. Puedes intercambiar otro hechizo si dispones de una segunda carga de reloj de arena, o puedes usarla sobre ti mismo para aumentar tu arena y puntos Jad Garrul .

Sal de la Esfera para escuchar a la Cronomántica, y tras ello, encamínate hacia las puertas de la sala principal. Entra y conversa con el Tetradon. Tras ello, corre hacia la Esfera Cromántica y libera al Lémur de la Esfera activando el cerrojo cronomántico. El Lémur peleará con el Tetradon, momento que debes aprovechar para escapar a través del conducto.

Salta del conducto a la Sala de Procesamiento de la Sal y lucha con el Monje Cronomante. Sube a la plataforma en la que se encuentra la consola de control y activa la manivela y sube a la vagoneta.

Una onda del tiempo sobreviene, transformándote en un anciano. Tras ello, salta para abandonar la vagoneta, antes de que ésta caiga en las profundidades del cráter. Tras hacerlo, vuelve a montar en tu Tripodon.

EPISODIO 3

Objetivo:

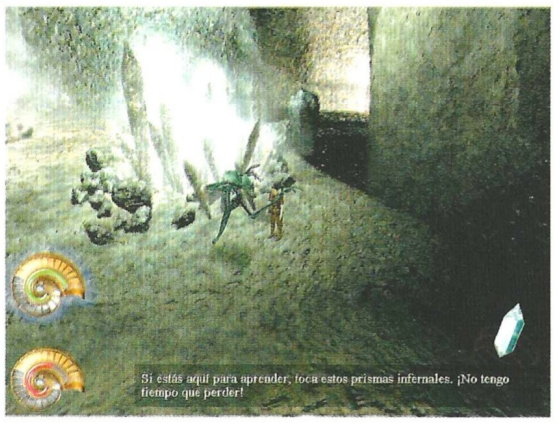
Hablar con Vel Subek para aprender cosas sobre el vórtice temporal y cómo encontrar a Khronos, que es el único con poder para devolverte a casa....Localizar y coger objetos que necesitarás para la siguiente parte de tu aventura.

Lugar:

Ciudad del Reloj de Arena

Habla con el anciano labrador y pregúntale si quiere vigilar tu Tripodon. Habla con él de nuevo y después síguele. Te llevará a la Plaza del Templo, donde tomarás la salida cercana a la carretilla. Aquí tienes que dirigirte al Cruce 1. En la calle, usa tu cuchillo para cortar un cactus. Si no te hiciste con el Cuchillo en el Episodio 1, puedes encontrar otro en la Casa de Hamiata, en la calle en forma de U. Una flauta de Effahid es muy útil, ya que te permitirá hechizar a los Lémures. Para obtener una, ve al final de la calle, al Cruce 1.

Lo primero que debes hacer es resolver un simple puzzle moviendo las cajas de alrededor. Trepa sobre la caja que se en-



TOP SECRET

cuentra más a la izquierda y desliza la caja grande que está a tu derecha. Baja y vuelve a trepar por el otro lado de esta caja. Empújala completamente hacia atrás, baja y desliza la caja pequeña. Coloca esta caja contra el muro, como para extender la caja que está al otro lado y súbete al muro. Coloca el cactus en el pesebre y recoge la campana. Tras ello, visita a la pequeña, en la casa que tiene la puerta abierta. Ella te dará una flauta.

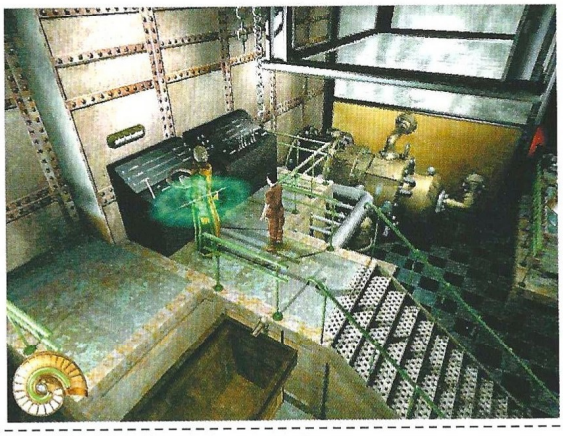
Para llegar a Vel Subek, necesitas el Sello del Jerarca. Está en un arca que puede ser abierta con dos llaves de oro localizadas en la Casa de Hamiata.

Ve a la Plaza del Reloj de Arena y recoge brotes de hierba fresca que encontrarás en un balde cercano a las plantaciones. Ve al Cruce 2, donde encontrarás un cactus y coge un pedazo de él. Conversa con Ataimah, cerca de la fuente.

Manipula la palanca de la máquina y gira la rueda a la izquierda hasta que la presión indique "aceptable". Coge la llave inglesa ajustable y, tras subirte a la primera caja, úsala en la tuerca aflojada de la tubería superior. Gira la rueda de presión de nuevo a la izquierda y mueve la segunda caja, usando la llave inglesa ajustable en la tuerca aflojada de la tubería inferior. Tras hacerlo, Ataimah te ofrecerá la primera llave.

Ve a la Plaza de la Prisión y echa tus brotes de hierba fresca en la placa métalica que se usa para secar las nueces. Recoge tus brotes de nuevo cuando el ruido se pare y ve a la Casa de Haimiata, en la calle en forma de U. Tras llegar a la casa, coloca los brotes secos y el corazón del cactus en el caldero: acabas de enseñar a Hamiata, cómo hacer el té. En este momento, Hamiata te dará la segunda llave. Con ella abre el arca con las dos llaves, y en ella encontrarás el Sello del Jerarca.

Regresa a la Plaza de la Prisión y deslízate hacia la fuente, manteniendo la escalinata a tu izquierda. Colócate de forma que puedas escuchar la conversación entre los guardias. El Guardián de los Tripodones, al que encontraste en el primer episodio, está atado a una máquina de tortura en la plataforma de al lado. Suéltale y baja las tres palancas principales, con lo que los interrup-



tores de ignición se colocarán en la posición de apagado. Baja la pequeña palanca de la derecha y gira la rueda a la izquierda. Date prisa, ya que un guardia viene a beber de la fuente y puede pillarte (para evitar que lo haga, puedes hacerte invisible usando el Hechizo de Distorsión Mental).

Tras evitar al guardia, ve a la Plaza del Templo. En ella, charla con el vigilante, cuyo puesto de guardia está delante de la puerta del Santuario. Enséñale el Sello: te abrirá la puerta. (si fuiste incapaz de escuchar la conversación en la Plaza de la Prisión, debes darle un objeto –hierba arena, gema de sal negra, bola de arena o el ungüento de Vissahid–). Un guardia duro de oído te habla en cuanto te acercas al Santuario.

Entra en el Santuario y muéstrale el Nautilus a Vel Subek. Habla con él hasta que no tenga nada más que decirte. Tras hacerlo, engrasa los peldaños de la escalera de mano para evitar hacer ruido. Lee los cuatro pergaminos sagrados y entra a la Esfera para aprender dos nuevos hechizos (Viaje de la Bóveda, el Velo de Nautilus). Puesto que el Lémur no quiere desprenderse del hechizo del Viaje de la Bóveda, esconderá el verdadero prisma en medio de tres falsos. Si tocas alguno de estos falsos prismas, pierdes puntos. Así que, lo mejor es lanzar un hechizo de Ojo de Jad Garrul y verás desaparecer los falsos prismas. Si tocas un falso prisma, definitivamente perderás tu Arena y los puntos de Jad Garrul (que serán deducidos de tu puntuación más alta). Nada más salir del Santuario de la Memoria, serás arrestado... pero no hay motivo para preocuparse; ¡el juego continua!

EPISODIO 4

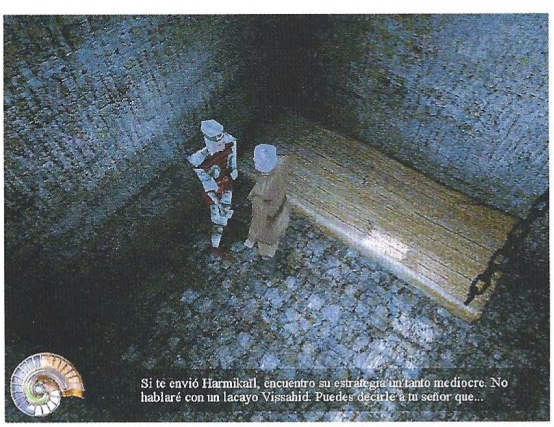
Objetivo:
Encuentra a Ashamira y escapa con ella hacia los campamentos rebeldes.

Lugar:
Ciudad del Reloj de Arena

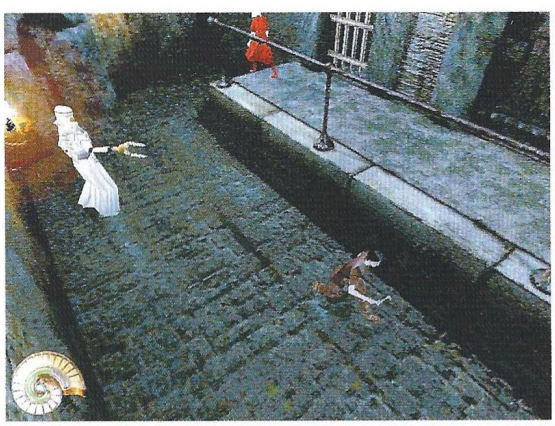
Después de haber conocido a Harmikail, el Jerarca, te encuentras encerrado en una celda de la prisión.

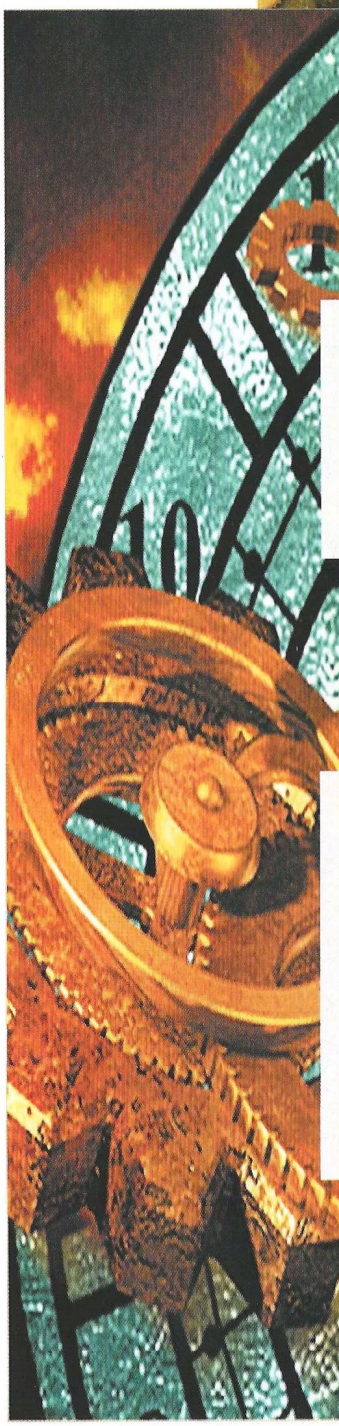
Habla con Ashamira. Tras hacerlo, una Onda del tiempo te alcanza, y eres transformado en un niño.

Toma la llave al otro lado de la puerta y abre la puerta. Naturalmente, el guardián no está aquí, pero volverá en breve. Sal de la celda y escóndete en el calabozo vecino, usando la llave para abrir la puerta. El guardia regresa y descubre que te has fugado. Cuando entre en tu calabozo, aprovecha para encerrarlo. Apresúrate, porque tienes poco tiempo.



Si te envió Harmikail, encuentro su estrategia un tanto mediocre. No hablaré con un lacayo Vissahid. Puedes decirle a tu señor que...





Alcanza la puerta cerca de la campana y entra a la primera celda de la derecha. Si liberaste al hombre que estaban torturando en la máquina, aparecerá ante ti, transformado en un niño por la Onda. Dale una gema de sal negra para hacerle recobrar la memoria. Agradecido, el niño hará sonar la alarma en otra parte de la prisión para atraer a los guardias y darte oportunidad de escapar. No salgas de la celda hasta que los guardias hayan pasado. Entonces, sube por las escaleras hacia la Sala de Guardia, pero hazlo deprisa. En esta sala, haz bajar la palanca para cerrar el rastrillo. Ashamira recuperará un puño Jadgar. En este momento, una Cronomante irrumpe en la sala. Lucha con ella con la ayuda de Ashamira (el hechizo de Paralización del Tiempo es muy efectivo para neutralizar a tu adversaria antes de atacarla).

No te vayas por la salida que la Cronomante bloqueó; en lugar de eso, usa la puerta pequeña. Tras pasar por ella, estarás en el patio trasero de la prisión. Te dispararán desde el lado opuesto –pero irremediablemente debes cruzar el patio–.

Lanza el hechizo adecuado para hacerte invisible y empuja la caja directamente delante de ti. Sal del patio y llévate la caja.

Saldrás a un callejón sin salida que va a parar a la ciudad, pasando por las tapias de delante.

Coloca la caja que trajiste contigo desde la escena anterior para que puedas encaramarte al tejado de la casa más baja. Sube a la plataforma elevadora. Ashamira maniobrará la grúa para elevar la plataforma y tu puedas saltar al siguiente tejado.

Camina por él y salta de nuevo aterrizando en el tercer tejado. Pon el tablón para hacer de puente entre el anterior tejado y el que tu estás. Regresa al lugar donde empezaste y usa tu cuchillo para separar las cajas embaladas. Tras hacerlo, empuja la caja con el tablón que has usado de puente entre los dos tejados y trepa a la caja, para poder alcanzar el segundo nivel de este tejado.

Usa el tablón para crear un puente hacia las tapias. Como es demasiado corto, asegúralo con una caja. Supera los obstáculos y salta a la garita. Manipula la grúa para traer a Ashamira y colócate en la plataforma. En este momento, Ashamira te descenderá.

Coge la caja que trajiste contigo desde la escena previa y ponla sobre la plataforma. Ashamira te subirá, junto con la caja. Coloca la caja de contrapeso y tan pronto como la caja suba del todo, verás una secuencia de vídeo: Ashamira se une a ti, la grúa cede y os caéis. Cuando termine el vídeo, coge el cubo y llénalo. Vacíalo en el abrevadero, en el cual beberá el Tripodon. Tras hacerlo, estará listo para llevarte hacia el campamento rebelde.

EPISODIO 5

Objetivo:
Recuperar el bastón sonoro. Aprender sobre el frasco de cristal. Activar y usar la Bóveda.

Lugar:
Campamento rebelde.

Habla con el Guardián Rebelde de los Tripodones. Con un poco de insistencia, incluso te dará de beber, si le muestras a este rebelde el corazón del cactus. Charla con Dahjaroun, que se encuentra cerca de la tienda

de campaña. Está tratando de recargar un puño Jadgar. Si tocas el arma, esta se recargará automáticamente. Tras ello, habla con Dahjaroun de nuevo. Así podrás conseguir el bastón sonoro.

Entra en la tienda grande cercana a la primera cuadra. Si Ashamira no está ahí, pronto vendrá. Habla con ella y coge las gemas de sal negra del cofre. Atraviesa el arco y lanza el hechizo del Viaje de la Bóveda. Si prefieres utilizar tu Nautilus, cruza el arco mientras puedas escuchar los sonidos del Mar de la Eternidad.

EPISODIO 6

Objetivo:

Encuentra la Sirena del Tiempo e inicia un regateo con ella: el Rey Ulmoreth a cambio de la llave de las Puertas de la Eternidad. Recoge el Collar de Caracolas para derrotar a los guardias de la Ciudad del Reloj de Arena.

Lugar:

Acantilados del fin del mundo Arenal:

Ahora te adentras en una zona difícil, por lo que debes ser cuidadoso. El terreno está despejado, pero sin embargo es traicionero: hay zonas de arenas movedizas diseminadas por toda la superficie. Si no tienes el bastón sonoro, escucha con mucha atención mientras cruzas este área –el ruido de tus pisadas cambiará según el tipo de árena al que te vayas aproximando–. Mantén esto en tu cabeza y avanza cuidadosamente. En este escenario, utiliza el cactus, o las rocas como señalización.

Si tienes el bastón sonoro, úsalo. Si tocas un lodazal de arenas movedizas, apare-

TOP SECRET

cerán durante un instante. Esto te ayudará a evitarlas y a hacer tu travesía para salir del laberinto.

Cuando pases las arenas movedizas, estarás frente a un desprendimiento de rocas, con un hueco en él. Colócate frente al hueco y usa la llave: te arrastrarás bajo las rocas y pasarás al otro lado. Llegas a un segundo desprendimiento, ante el cual un Lémur te atacará desde el otro lado de la hendidura. Necesitas saltar hasta allí, pero tu enemigo te corta el paso. Tienes varias opciones:

- La mejor solución es usar la Flauta Effahid (si la tienes): encantará al Lémur durante varios minutos, dándote tiempo a saltar a través de la hendidura.
- Usar tus hechizos para luchar.

Un tercer desprendimiento bloquea tu paso. Puedes cruzar escalando por la cornisa. Pero otro Lémur te espera allí para evitar que cruces; desarmonízale. Tras cruzar la cornisa, tienes dos opciones: ir a la derecha y continuar hacia las Costas de la Eternidad, o ir a la izquierda, hacia la Guarida del Lémur.

Guarida del Lémur:

Cuidado, entre uno y tres Lémures te estarán esperando; lucha con ellos o usa tu flauta.

¿Hay una hendidura bloqueando tu camino? Lanza un hechizo de Ojo de Jad Garrul, tras el que aparecerá un puente. Al otro lado de este puente, recupera el Cronóforo. Mantente alerta: está escondido en una oscura esquina de la caverna.

Mientras avanzas a lo largo del corredor, encontrarás a la Anciana Mujer de la Caverna: este Lémur es mucho más poderoso que los otros y te atacará si te aproximas a ella. Usa la flauta y habla con el Lémur, por lo que obtendrás el poderoso hechizo Cuerpo Espectral. También puedes robar el reloj de arena cargado localizado junto a la anciana. Pero cuidado, si no tienes la flauta, la anciana combatirá contra ti...

Sal de nuevo, y toma la otra salida. Llegarás a una serie de grietas, donde debes hacer una serie de saltos para avanzar a través del paso montañoso.

Importante: recuerda recoger el frasco de cuarzo a tu derecha. Un Lémur te espera cerca de las grietas. Encántale y no te molestará. Tras ello, sal fuera, a la Costa. Allí coge la Concha del Tiempo y acércate al agua.

Un vídeo se dispara: verás la formación de una Ola del Tiempo que restaurará tu apariencia de adulto. Extraños seres aparecerán, como traídos por la Ola: las Sirenas del Tiempo. Se encuentran de pie en las formaciones rocosas...

Si te acercas a las Sirenas, rompen a cantar extrañas y fascinantes canciones que derrumban tu fuerza y hacen descender tu

arena y tus puntos Jad Garrul. Hay dos maneras para escapar de la atracción del Canto de las Sirenas:

-Inicia el hechizo del Velo de Nautilus: te protegerá temporalmente y te permitirá empezar una conversación con la Sirena más cercana.
-Enseñar el Frasco de Cuarzo a esa Sirena.

Tras ello, continúa tu conversación. Llena tu frasco de Cuarzo con agua del Mar de la Eternidad mediante una luminosa abertura en el mar inmóvil, que te permitirá hacerlo. Por último hazte con la Concha de Khronos.

EPISODIO 7

Lugar:
Ciudad del Reloj de Arena

En este episodio no tienes que hacer nada, tan sólo contemplar un video, en el que se ve lo siguiente:

Acompañado de Ashamira y los Rebeldes, llegas a las puertas de la Ciudad del Reloj de Arena. Soplas en la Concha. Se forma una onda que inunda la ciudad: los guardias, cogidos por sorpresa son transformados y pierden la memoria. Los Rebeldes no son afectados por el poder de la Concha .

Cuando ha cumplido su propósito, la Concha desaparece.

Los Rebeldes entran en la Ciudad, determinados a encontrar y liberar al Rey Ulmoreth. Ashamira y tu juntos les seguís. Pero una desagradable sorpresa os aguarda allí....

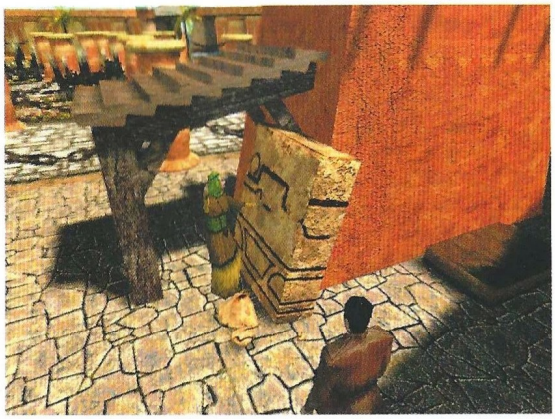
EPISODIO 8

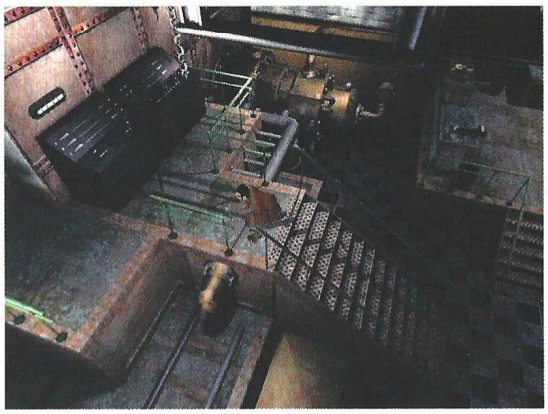
Objetivo:
Liberar al Rey Ulmoreth. Descubrir que es el Chono-eider el creador del Vortex y que el Universo está amenazado de destrucción. Acuerdas acompañar a Ulmoreth, quien quiere liberar a los esclavos del Monasterio.

Lugar:
Ciudad del Reloj de Cristal

Este episodio tiene lugar en la Ciudad del Reloj de Cristal, la cual, por ahora, te resulta familiar. Pero complejas y peligrosas batallas te esperan, por lo que debes de estar alerta y evitarlas siempre que te sea posible.

Entra en la Sala de los Señores de las Ondas, en la Plaza del Templo. Y desarmoniza al Cronomante. Habla con el su-





plicante Effahid, quien, en realidad, es el guardián duro de oído de la Plaza del Santuario. Insistele para que te dé la llave dorada. Tras conseguirla, ve hacia la Plaza del Santuario: usa tu llave dorada para entrar. ¡Cuidado! Algunos Shekandars (un guerrero y un cronomante) te están esperando, y sus intenciones no son buenas.

Entra al Santuario y habla con Vel Subek, ya que tiene algo amenazador que contarte. Sal del Santuario y encamínate hacia la Plaza del Reloj de Arena. Allí ve la máquina y a Ashamira, que está petrificada. Debido a que la máquina bloquea tu paso, tendrás que volver a Vel Subek: te ayudará a destruir la máquina y te seguirá.

Vuelve y aproxímate a la máquina. Usa tu llave inglesa ajustable para abrir el panel central de la máquina y parte el cable central, con lo cual liberarás a Ashamira. Con su colaboración, ve a luchar contra los Shekandars de Palacio, que dejaron sus puestos de guardia en el momento en que tocaste la máquina. Tras vencerlos, manipula ambas manivelas al mismo tiempo, con la ayuda de Ashamira y entra al Palacio. Allí dentro, tienes que luchar con el Jerarca.

Entra en la Esfera, donde el Lémur te atacará e intentará teletransportarte fuera de la caverna. El Frasco de Cuarzo te ayudará a recobrar los hechizos en los prismas. Tras ello, activa los relojes de arena en bajorrelieve en este orden: Adhamid (bajorrelieve que muestra una mujer adulta); Vissahid (anciano); Effahid (niño); Shekandar (cronomante).

El muro que aprisiona al Rey Ulmoreth ha sido abierto. Debes entrar en la celda y hablar con Ulmoreth. Juntos decidís regresar al Monasterio de los Shekandars para liberar a los esclavos y matar al Tetradon. Después de eso, Ulmoreth te seguirá hasta la Costa para reencontrar a las Sirenas del Tiempo.

Vel Subek se une a vosotros en la Sala del Trono. Él habla con Ulmoreth, y entonces te da una llave que te servirá de mucho. Dirígete al Monasterio con Ashamira y Ulmoreth.

EPISODIO 9:

Objetivo:

Desactivar el Laberinto del Nautilus, para permitir a los Rebeldes entrar al Monasterio. Encontrar el Arco de Tetradon y –acompañado por el Rey Ulmoreth– cruzarlo y alcanzar las orillas del Mar de la Eternidad.

Lugar:

Monasterio de los Shekandars.

Desciende por dentro del cráter y usa la llave que Vel Subek te ha dado para abrir las puertas de la Mina. Desarmoniza a la Cronomante sin acercarte al robot. (los Robots pueden detectarte en un radio de 3 metros). Hay tres paneles de control. Activa el central: logras controlar al robot. Tras hacer esto, guía al Robot de espaldas hasta que le saques del puente. A continuación, activa el panel de control de la derecha y repliega el puente. Toma el control del robot de nuevo y tíralo por el abismo.

Vuelve a colocar el puente en su posición anterior y activa el tercer panel de control. Tras hacerlo, toma el ascensor de bajada y desciende al nivel más inferior. Allí, busca entre las piezas que quedan del robot. Hazte con el disruptor. Monta en el ascensor y sube al tercer piso.

Allí, acércate al robot y usa el disruptor. Ve al panel de control y guía al robot hacia el ascensor. Entra en el ascensor con el robot y baja al segundo piso. Vuelve solo al tercer piso, donde está la transportadora: acércate a ella por el punto donde falta una barrera, y calcula tu salto de modo que puedas subirte y bajarte de la transportadora en el momento justo. Ve al panel de control y usa el robot para que aparte la vagoneta atascada.

En este momento, usa un transportador para descender al fondo de la Mina. Luego usa otro para volver al a subir al segundo nivel.

Salta directamente del transportador a la vagoneta liberada.

Cuando la vagoneta se detenga dentro de la Sala de Procesamiento de la Sal, tendrás sólo un momento para saltar fuera antes de que un chorro de gas petrificante te alcance y te cause daños Cronománticos. ¡¡Muévete rápido!!

Mata al Monje Cronomante y en la parte trasera de la sala, abre la puerta de la estación de control. No pierdas el tiempo: desarmoniza al Guerrero Shekandar mientras está de espaldas.

Si quieres mantener a la suerte de tu lado, usa el panel de control con el que estaba trabajando el guerrero: con ello puedes guiar las cámaras de vigilancia y saber que trampas te acechan. Tras ello, activa el panel de control en la parte de atrás de la sala, a la derecha.

En este momento, vuelves a ver un video en el que se ve lo siguiente:

Las plataformas del Laberinto de Nautilus reaparecen. Ashamira entonces ordena a los Rebeldes cruzar el Laberinto. Pero el Rey Ulmoreth advierte a la joven mujer que una Onda esta llegando y que romperá contra el cráter.

Ashamira y los Rebeldes cogen algo de sal negra para darles el poder de sobrevivir a la Onda del Tiempo; Ulmoreth, por otra parte, no lo necesita...

Durante este tiempo, has sentido que algo esta ocurriendo. Tratas de encontrar un camino de salida de la sala y empieza a aumentar tu edad.

Ashamira y los Rebeldes están seguros. Todavía conservan sus cuerpos y sus recuerdos. Se dirigen por el ascensor hacia el centro del Laberinto.

Cuando sales de la estación de control, eres un anciano.

Cuando el video acaba, estás en la Sala Principal. Usa tu disruptor para eludir la lucha con los robots. Tras hacerlo, entra en la Sala del Cronomante: es la única puerta que está sin guardar. Pasarás a través del Teletransportador y retarás al Cronomante a duelo. Pasa a la pequeña escalinata cercana al Cilindro del Conocimiento y entra al púlpito.

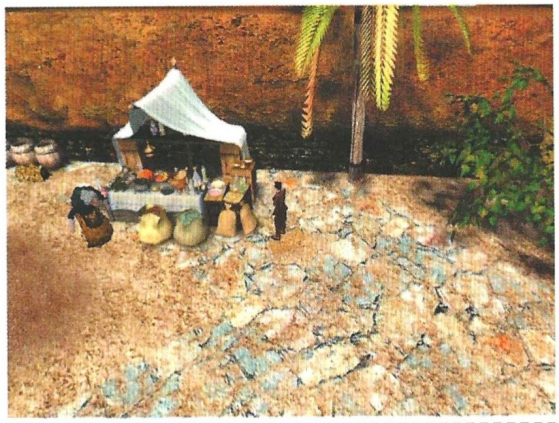
Toma el control del robot, y desarmoniza a los guardias. Lucha con el robot que está bloqueando la salida del ascensor. Tras vencerle, ambos robots explotan. Dirígete a la Sala del Organo, la cual ha sido bloqueada por los guardias mientras luchabas. Una sorpresa desagradable te espera: el Rey Ulmoreth y Ashamira serán neutralizados por un robot volador guiado por el Tetradon. Tendrás que destruir ese robot.

Tras acabar con el robot volador y hacerle caer, tienes que manipular su consola de control, que está en la parte trasera de la sala, y protegida por un Cronomante. Activa las cuatro manivelas que viste a través de las cámaras con cuidado ya que si el robot te toca con un rayo, se acabo la aventura.

En este momento, el Tetradon te ataca. Es importante que liberes a Ulmoreth, porque careces de fuerza suficiente para luchar cuerpo a cuerpo. Vete a la celda del rey y haz girar la rueda. Durante el vuelo del Tetradon, escucha atentamente la secuencia de acordes, ya que tendrás que reproducir esa secuencia.

Ve al Órgano y coloca las manivelas como sigue.

- ***Palanca A (tono: palanca localizada a***



la derecha del Héroe, según mira la puerta secreta): posición de abajo.
- Palanca B (arpegio: palanca central): posición baja
- Palanca C (Acometida): posición alta

Ahora, toca la secuencia. El Órgano tiene dos teclados: A y B (El teclado A está localizado a la derecha del Héroe según encara la puerta secreta)

En cada teclado puedes tocar un acorde con la izquierda (I) y otro con la derecha (D).

La solución es : AR- AL- BL- BL- BR

Si te equivocas, mira a los Ojos de Khronos: la secuencia del Tetradon volador se repite mientras escuchas las notas del Órgano de nuevo.

Sigue el pasaje que se acaba de abrir.

Estás en la Sala del Busto. Un arco ocupa el centro de esta sala. Debes activarlo.

Una pequeña pirámide flota sobre las caras de cada uno de los catorce bustos. En el arco hay once huecos con la forma de una pequeña pirámide. Tres pirámides son falsas, y te penalizan puntos si las tocas. Por consiguiente, inicia un Hechizo de Cuerpo Espectral que te protegerá. Coge las pirámides y colócalas dentro de los huecos. Esto te permitirá activar el arco.

Lanza el Hechizo del Viaje de la Bóveda y pasa bajo el arco: te encontrarás con Ashamira y el Rey Ulmoreth, en las orillas del Mar de la Eternidad.

EPISODIO 10

Objetivo:

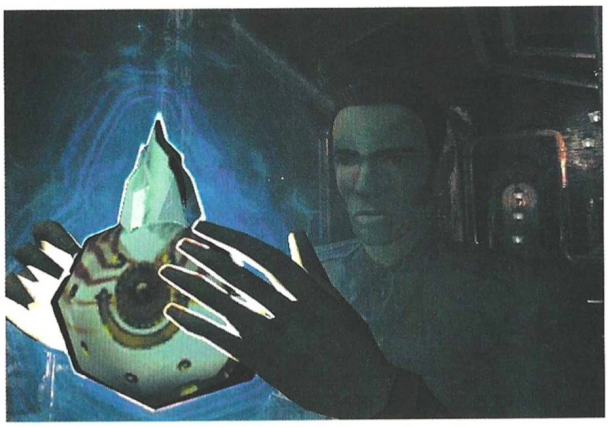
Toma la llave de espuma, y úsala para cruzar las Puertas de la Eternidad. Elimina al Tetradon y salva a Shamira de las garras de los Lémures.

Lugar:

Acantilados del fin del mundo

Conversa con la Sirena. Cuando haya terminado de hablar contigo, se irá con el Rey Ulmoreth. En este momento, entra a la cueva por el pasadizo y cruza la puerta luminosa oculta entre los pilares rocosos.Ve a las escaleras que te conducen a la segunda cueva.

El Tetradon aparece en la cueva principal. Dos Lémures salen del túnel y amenazan a Ashamira, que está paralizada por el pánico y no es capaz de defenderse. El Tetradon te ordena que le entregues la llave de

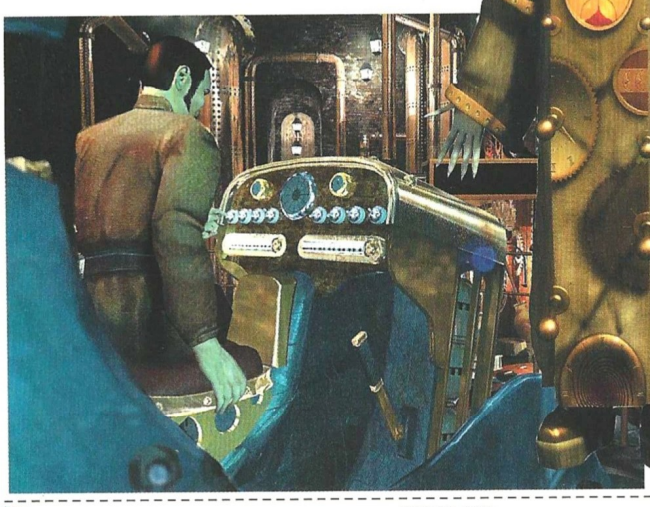


las Puertas de la Eternidad. Si te niegas, los Lémures desarmonizarán a Ashamira, por lo que tendrás que dar la llave al Tetradon. El vídeo que sigue te enseña lo que no debes hacer con esa llave.

Cierra el túnel para frenar la llegada de los Lémures y activa la palanca de la primera cueva. Uno de los túneles está ahora bloqueado y otra palanca aparece; actívala. Debes activar las cuatro manivelas para cerrar completamente el túnel. Si Ashamira ha sido desarmonizada durante la pelea, reaparecerá. Dale un trago de agua del Mar de la Eternidad que está en tu Frasco de Cuarzo.

Recupera la llave que el Tetradon dejó en la cerradura equivocada y colócate dentro del círculo formado por los pilares de espuma. En este momento, usa el cristal Nautilus. Aparecerá un aura luminosa alrededor del pilar que contiene la cerradura correcta, en la que debes insertar la llave de espuma en esa cerradura.

Otro video aparece en este momento: eres proyectado dentro del Santuario de Khronos. Una última transformación restaura tu apariencia de adulto.



EPISODIO 11

Objetivo:

Destruye al Lémur Tetradon. Encuentra a Khronos y descubre su identidad. Desarmoniza a Khronos para coger el Chronoeider y escapa al final del mundo.

Lugar:
El Santuario de Khronos

Toma la Concha del tiempo y salta a las escaleras y alcanza el Chronoeider. El Lémur Tetradon aparece en este instante, decidido a librarse de ti de una vez por todas. Durante tu pelea con el Lémur Tetradon, lo único que puede ayudarte es la Manecilla de Cuarzo del reloj del muro izquierdo del laboratorio. Cógela y atraviesa al Tetradon. Si todo va bien, habrás acabado con él.

Cuando alcances el Chronoeider, aparecerá Khronos. Tienes que hablar con él. Si quieres salvar al Universo, tienes que atacar a Khronos. Quítate inmediatamente de enmedio, después de cada uno de tus ataques, para evitar los contraataques del Chronoeider. En este momento, ves morir a Ashamira. No dejes que el dolor te pare ahora: alcanza el Chronoeider cuanto antes...

¡¡¡LO HAS COMPLETADO!!!

A continuación , te adjuntamos unas listas con todos los objetos del juego y su localización, por episodios.

EPISODIO 1:

OBJETO	LOCALIZACIÓN
Cristal Nautilus	Calle en forma de U
Pote	Plaza del Templo
Puño Jadgar	Plaza del Templo
Ungüento de Vissahid	Plaza del Templo (Mujer comerciante o cambio por un reloj de arena cargado)
Cuchillo	Calle en forma de U (Mercader Vissahid, cambio por un pote)
Hierbas de Arena	Plaza del Reloj de Sol (Jardinero)
Hierbas de Arena	Plaza del Templo (Mujer Comerciante, a cambio de un reloj de arena cargado)
Hierbas de Arena	Puertas de la Ciudad (Cuidador Effahid de los Tripodones, a cambio de un cuchillo; solamente entre el aprendizaje de los hechizos y el descubrimiento de la brújula)
Reloj de Arena cargado	Calle en forma de U (Mercader Vissahid a cambio de Hierbas de Arena)
Brújula Cronomántica	Calle en forma de U (Mercader Vissahid a cambio del Ungüento Vissahid)

EPISODIO 2:

OBJETO	LOCALIZACIÓN
Gema de Sal Negra	Sala de Procesamiento de Sal
Aceite	Sala de Procesamiento de Sal
Reloj de Arena cargado	Sala del Cronomante
Globo de Arena	Sala del Cronomante

EPISODIO 3:

OBJETO	LOCALIZACIÓN
Cubo	Puertas de la Ciudad
Cincel	Plaza del Reloj de Sol
Cuchillo	En casa de Hamiata, en la calle en forma de U, si no lo tenías antes.
Gema de Sal Negra	Sala del Pergamino
Gema de Sal Negra	Sala de los Señores de la Onda
Gema de Sal Negra	Plaza del Reloj de Arena (te lo dará el adhamid, si rectificaste las inscripciones con el cincel)
Concha del Tiempo (Ilusión)	Caverna del Lémur, esfera de la Sala de los Señores de la Onda, mientras conversas con el Lémur.
Muñeca	Primer cruce
Flauta Effahid	Dentro de la casa, primer cruce

Reloj de Arena cargado	Sala de los Señores de la Onda, tras la estatua de Khronos, donde hay una falsa pared que puedes disipar con el Ojo de Jad Garrul.
Reloj de Arena cargado	Cruce primero o segundo, con una buena puntuación en un concurso de Nautilus.
Reloj de Arena cargado	Dentro de la casa, primer cruce
Aceite	Sala del Pergamino
Cactus	Primer cruce, usando el cuchillo
Cactus	Segundo cruce, usando el cuchillo
Hojas frescas	Plaza del Reloj de Arena
Hojas secas	Plaza de la Prisión
Llave de oro de Hamiata	En casa de Hamiata, si haces té.
Llave de oro de Ataimah	Segundo cruce, si reparas la máquina.
Sello del Jerarca	En casa de Hamiata, segundo cruce; abre el cofre con las dos llaves de oro.
Ungüento Vissahid	Calle en forma de U (Mercader Effahid te lo cambia por el cubo)
Rascadores de Arena	Puedes obtenerlos si hablaste con la Mercader en la Plaza del Templo y acabaste la "Búsqueda de los Siete Rascadores de Arena"
Globo de Arena	Sala del Pergamino
Globo de Arena	Calle en forma de U (Mercader Effahid te lo cambia por la muñeca)
Hierbas de Arena	Dentro de la casa, primer cruce
Hierbas de Arena	Primer o segundo cruce, ganando un concurso de Nautilus
Hierbas de Arena	Plaza del Templo (La Comerciante te lo cambiará por un reloj de arena, cargado o sin cargar)
Hierbas de Arena	Plaza del Templo (La Comerciante, a cambio de un globo de arena)
Hierbas de Arena	Plaza del Templo, tras el puesto de la Comerciante Adhamid

EPISODIO 4:

OBJETO	LOCALIZACIÓN
Llave de Hierro	Celda del héroe
Gema de Sal Negra	Celda del Guarda apresado
Puño Jadgar	Sala de Guardia
Cubo	Tierra cultivada, si no cogiste uno antes.

EPISODIO 5:

OBJETO	LOCALIZACIÓN
Bastón de Sonido	Campamento rebelde; te lo dará Dahjaroun si le recargas el puño Jadgar.

Cactus	Campamento rebelde, usando el cuchillo.
Reloj de Arena cargado	Campamento rebelde; te lo dará un guerrero Effahid si le enseñas un reloj de arena.
2 Gemas de Sal Negra	Dentro del arco de la tienda.

EPISODIO 6:

OBJETO	LOCALIZACIÓN
Concha del Tiempo	Rocas, segundo paso.
Concha del Tiempo	Costas y Mar de la Eternidad.
Reloj de Arena cargado	Caverna del Lémur, si desarmonizas a la Anciana.
Cronóforo	Caverna del Lémur.
Concha de Khronos	Costas y Mar de la Eternidad.
Frasco de Cuarzo vacio	Rocas, tercer paso.

EPISODIO 8:

OBJETO	LOCALIZACIÓN
Hierbas de Arena	Plaza del Templo, tras el puesto de la Comerciante.
Hierbas de Arena	Puertas de la Ciudad, conversando con el rebelde Cuidador de los Tripodons.
Globo de Arena	Sala del Pergamino.
Globo de Arena	Primer cruce, devolviéndole el bastón sonoro a Dahjaroun.
Gema de Sal Negra	Salón del Trono
2 Gemas de Sal Negra	Sala del Pergamino
Cronóforo	Sala de los Señores de la Onda
Lanzavapor	Sala del Pergamino; arma especial paralizante
Llave Shekandar	Salón del Trono; te la dará Vel Subek
Reloj de Arena cargado	Sala del Pergamino

EPISODIO 9:

OBJETO	LOCALIZACIÓN
Disruptor	Minas de Sal Negra
Globo de Arena	Sala del Cronomante
Gema de Sal Negra	Sala del Cronomante
Gema de Sal Negra	Sala del Busto
Gema de Sal Negra	Sala de Procesamiento de Sal

EPISODIO 10:

OBJETO	LOCALIZACIÓN
Concha del Tiempo	Costas y Mar de la Eternidad
2 Conchas del Tiempo	Cavernas y Puertas de la Eternidad

EPISODIO 11:

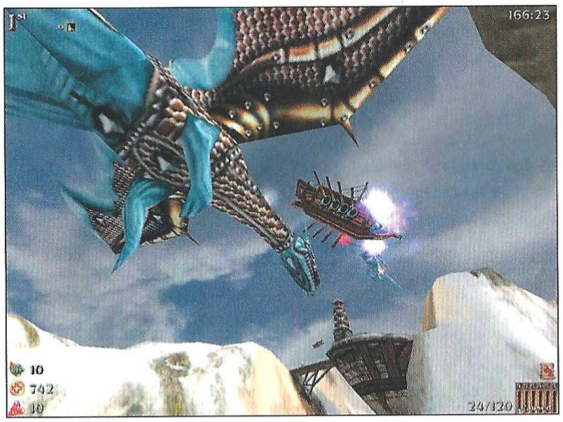
OBJETO	LOCALIZACIÓN
Concha del Tiempo	Laboratorio de Wells

Especial Top Secret

La "fórmula" del tramposo

Los trucos, aunque alguien piense lo contrario, no son del agrado de todo el mundo. Lo de terminarse un juego empleando ayudas no va con mucha gente, ya que prefieren terminar un juego por ellos mismos, aunque les lleve una gran cantidad de tiempo conseguirlo. Sin embargo, nosotros sabemos, al igual que vosotros, que usar de vez en cuando un truco no es nada malo, al menos si es utilizado cuando ya no nos queda más remedio. Por eso, un mes más, os traemos los trucos más novedosos de cuantos hay, para que disfrutéis al máximo con vuestros juegos favoritos.

FLYING HEROES



Aquí tenemos un nuevo "shooter", que aunque parezca lo contrario, es bastante distinto del resto. La principal peculiaridad de Flying Heroes reside en que los combates, en lugar de disputarse en tierra, se desarrollan en el aire, lo que ya de por sí lo convierte en un título a tener en cuenta por los seguidores de este género.

El juego no cuenta con demasiados niveles, aunque sí tiene muchos trucos, que nos servirán, entre otras cosas, para sacarle el máximo partido posible.

Para que los códigos funcionen correctamente, lo único que debes hacer es introducirlos mientras juegas, sin necesidad de que aparezca ninguna consola o ventana.

OMMALLUF: Armamento al máximo
HTLAEHLLUF: Salud al máximo
ANAMLLUF: Maná al máximo
TSOOBERIF: Potencia de disparo
RATSLATEM: Consigue Metal Star
RETROPELET: Consigue teletransportador
KAOLC: Consigue capa
LERRABSAG: Consigue barril de gas
SENIMEX: Consigue Xemines
SENIMGA: Consigue Agmines
ELBISIVNI: Consigue invisibilidad
NIARDICA: Consigue lluvia ácida
NODDEGAMRA: Consigue Armageddon
DUOLCHTAED: Consigue nube mortal
ERIFLLAF: Consigue FallFire
LLABERIF: Consigue bola de fuego
LLABECI: Consigue bola de hielo
HSALF: Consigue llamarada

GROUND CONTROL

Como habrás podido comprobar, Ground Control es el juego que se lleva todo el protagonismo este mes en nuestra portada, de modo que, para no ser menos, también te ofrecemos unos cuantos trucos, ya que en algunas de las misiones puedes encontrar más dificultades de las que te gustaría.

Para introducir los códigos que te proporcionamos a continuación, lo que tienes que hacer es, en el menú principal, presionar de manera simultánea las teclas M, S y V (se abrirá una ventana en la que podrás introducir los trucos). Una vez pulsadas, introduce el código que prefieras.

god: Modo Dios para todas las unidades
notgod: Desactivar modo Dios
gimme maps: Juega todas las misiones en el modo "Custom Game"

flashlight: Linterna
from massive with love: Texturas divertidas
the new generation of rts-games: Juega una misión secreta en el modo "Custom Game"

A partir de ahora, las tropas enemigas lo pasarán realmente mal si quieren vencerte.

DAIKATANA

El tan esperado juego de John Romero, Daikatana, ya está entre nosotros. Se trata de un "shooter" en primera persona en el que viajaremos a través de cuatro épocas distintas para acabar con infinidad de enemigos. La dificultad es bastante elevada, de modo que no nos vendrán nada mal los trucos que os ofrecemos.

Para que funcionen, debéis salir a MS-DOS y entrar en el directorio en el que esté instalado el programa. A continuación, ejecutar el juego escribiendo lo siguiente:

daikatana. exe +set console 1 +set cheats 1.

Tras introducir el parámetro, sólo tendrás que pulsar ENTER y el juego se ejecutará.

Una vez dentro de éste, pulsa la tecla "\" e introduce el código que quieras:

God: Modo Dios
health #: Incrementa salud # (100+)
weapon_give_#: Obtener arma # (1-10)
massacre: Elimina a todos los enemigos del nivel en cuestión
notarget: Invisibilidad
noclip: Atravesar paredes
cheats 0: Desactivar trucos
cam_toggle: 3 nuevos modos de cámara
cam_nextmon: Encuadrar la cámara en el enemigo más cercano
screenshot: Tomar una captura de pantalla
g_unlimited_ammo 1: armamento ilimitado
rampage: Modo Rampage

Para incrementar nuestras habilidades, bajar la consola y escribir:

boost (atributo deseado), por ejemplo boost speed. Si tecleas boost all, todos los atributos subirán considerablemente.

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 10 JUEGOS "WETLANDS" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 54 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JUAN MANUEL GONSALVEZ MELENDEZ ..... ALICANTE
ALEJANDRO HERAS CABAL ..... GUADALAJARA
RAFAEL MONTAÑO MERLO ..... CORDOBA
MADRID ABAD LOPEZ ..... MELILLA
HECTOR PASTOR ANDRES ..... GRANADA
PATRICIO CADENAS GONZALEZ ..... LEON
MIGUEL ANGEL SIMON VAQUERO ..... MADRID
JUAN CARLOS TORRECILLA MERCHAN ..... MADRID
BORJA MANUEL ARCA BLANCO ..... VIGO (PONTEVEDRA)
RUBEN MEJIAS MIRON ..... BADAJOZ

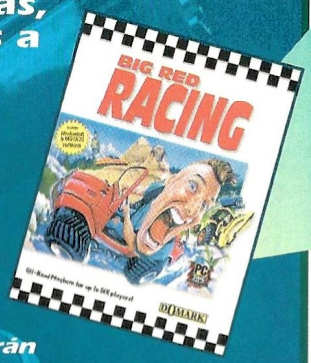
LOS GANADORES DE LOS 10 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO DEVIL INSIDE PUBLICADO EN EL Nº 54 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

MANUEL SANTOS AMBROSIO ..... MALAGA
JESUS SANTAMARIA PABLO ..... MADRID
SANTIAGO CARO CONESA ..... QUISMONDO (TOLEDO)
RAUL MARTIN JAEN ..... ALBA DE TORMES (SALAMANCA)
OSCAR ARRANZ LAIZ ..... VALLADOLID
BORJA GARCIA SACRISTAN ..... BILBAO (VIZCAYA)
IKER ZURIKARAI MONTES ..... SALAMANCA
DANIEL EGEA MUÑOZ ..... ALCANTARILLA (MURCIA)
JAVIER CARRERA NEGRO ..... ALICANTE
LUIS MARCOS NEGUERUELA ..... HARO (LA RIOJA)

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 6 JUEGOS "BIG RED RACING"

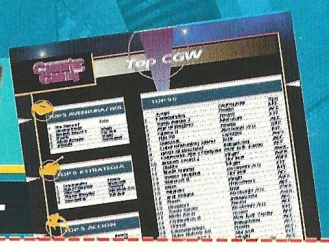


Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envianosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

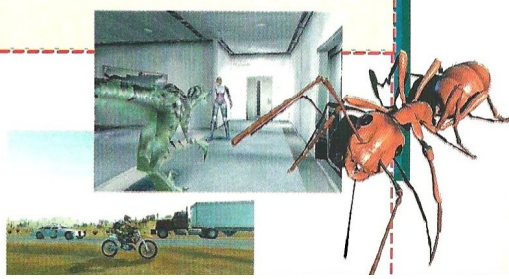


Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



CD 56

Un mes más, os traemos un buen puñado de demos con las que podréis disfrutar durante un buen rato y, de paso, seleccionar un posible candidato para vuestra próxima compra. Entre todas las demos, la más destacable es Ground Control, un juego de estrategia 3D en tiempo real que, además de ser nuestro juego de portada, es uno de los mejores dentro de su categoría. También encontraréis las utilidades de cada mes y un Top Secret Interactivo, que en esta ocasión está dedicado a Martian Gothic Unification. Eso sí, tendréis que esperar al mes que viene para conseguir la segunda parte de la guía, ya que éste mes sólo se ha incluido la primera parte. En la sección "Vídeos" podréis echar un vistazo a Morpheus, la última gran estrella de FX Interactive, una aventura llena de intriga y misterio.La novedad más llamativa del CD es la inclusión de un menú interactivo, de modo que todo os parezca más sencillo y vistoso.

Como de costumbre, el mes que viene más y mejor.

DEMOS JUGABLES

GROUND CONTROL

Posiblemente uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos, tanto por la jugabilidad arrolladora como por el impecable apartado gráfico. Si te gusta la estrategia, Ground Control te fascinará.
REQUISITOS MÍNIMOS: P200, 32MB de RAM, SVGA.
CONTROLES: Para desplazar a tus tropas por el escenario sólo tendrás que utilizar el ratón, al igual que en otros juegos de estrategia.

SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o a tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo. Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 horas de lunes a viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

F1 WORLD GRAND PRIX

Si lo tuyo son los simuladores de Fórmula 1, no dejes de probar este de Eidos. Móntate en el monoplaza y surca a toda velocidad el circuito.
REQUISITOS MÍNIMOS: P166, 32MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Utiliza los cursores para desplazarte, y para cambiar de vista usa Av.Pag y Re.Pag.

FLYING HEROES

Si estás cansado de los "shooters" tradicionales, en Flying Heroes podrás comprobar que hay bastantes diferencias. En lugar de avanzar por el suelo te desplazarás por el aire.
REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 64MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Gracias al ratón moverás a tu personaje. Aún así, el tutorial del juego te ayudará con los controles generales.

UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 7

CARPETA: DIRECTX7 INSTALACIÓN: DX70spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX7.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 INSTALACIÓN: QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.

NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

MDK 2

Aquí está la continuación de uno de los juegos más originales y divertidos de cuantos han pasado por un PC. En esta ocasión, tendremos a nuestra disposición tres personajes diferentes, cada uno de ellos con sus propias habilidades.

REQUISITOS MÍNIMOS: P200, 32MB de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Con el ratón y los cursores moverás a tu personaje por la pantalla. ¡Dispara a todo lo que se mueva!

MOTOCROSS MADNESS 2

No es el juego más serio de motocross que puedes encontrar, pero disfrutarás con él como con pocos. Si te gusta el motociclismo y más en concreto el motocross, MM2 es tu juego sin lugar a dudas.

REQUISITOS MÍNIMOS: P300, 64MB de RAM, SVGA

CONTROLES: Mueve la moto a toda velocidad con ayuda de los cursores, pero conduce con precaución.

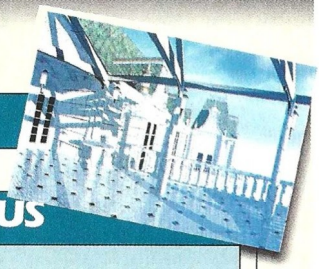
STARLANCER

Si te entusiasman los simuladores de vuelo espaciales, StarLancer te parecerá una auténtica maravilla, tanto por sus gráficos como por el control de las naves. Acaba con la alianza... si puedes.

REQUISITOS MÍNIMOS: P200, 32MB de RAM, SVGA

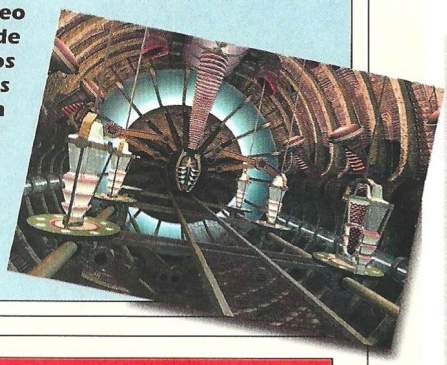
CONTROLES: Con la ayuda del ratón y de algunas teclas podrás acabar con el enemigo.

VIDEO



MORPHEUS

En el apartado vídeo encontrarás el de Morpheus, uno de los juegos más ambiciosos de FX Interactive. En esta aventura gráfica tendrás que averiguar qué es lo que le sucedió a nuestro padre, ya que lo buscamos desde hace treinta años.



DAIKATANA

Prueba el nuevo "shooter" de Ion Storm, encabezados por el prolífico John Romero. Tendrás que abrirte paso entre mil y un peligros.

REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 32MB de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Puedes usar el ratón para moverte y disparar. Si quieres, cambia los controles una vez estés dentro del juego.

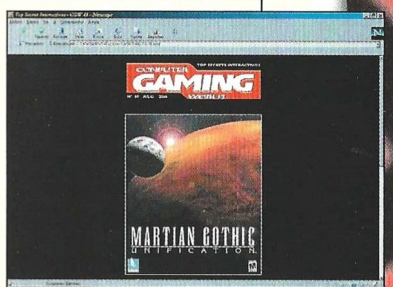
TOP SECRETS Interactivos

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE LOS TOP SECRETS INTERACTIVOS. SOLUCIÓN PARA MARTIAN GOTHIC (1ª PARTE)

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI56 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-56. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Outcast	Infogrames
2	Grim Fandango	Electronic Arts
3	Atlantis II	Friendware
4	Drácula	Friendware
5	Tritors Gate	FX Interactive

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Civilization CTP	Proein
2	Commandos	Proein
3	Age of Empires	Microsoft
4	Commandos MADD	Proein
5	Anno 1602	Infogrames

TOP 5 ACCION

1	Resident Evil 2	Virgin
2	Tomb Raider III	Proein
3	Half-Life	Havas
4	Unreal	Friendware
5	SWE1: Racer	Electronic Arts

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 7.0	Dinamic
2	FIFA 99	Electronic Arts
3	Fútbol Int. 2000	Microsoft
4	FIFA 2000	Electronic Arts
5	PC Fútbol 2000	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	Flight Simulator 2000	Microsoft
3	Rally Masters	Infogrames
4	Flanker 2.0	Proein
5	Superbike 2000	E.Arts

TOP 50

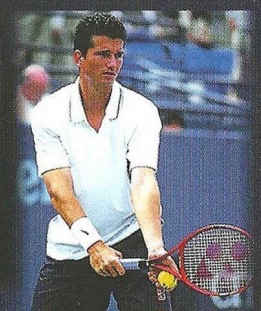
	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
2	Tomb Raider III	Proein	ACC.
3	Half-Life	Havas	ACC.
4	Unreal	Friendware	ACC.
5	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
6	Kingpin	Proein	ACC.
7	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
8	Civilization: CTP	Proein	EST.
9	Drakan	Virgin	ACC.
10	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
11	Outcast	Infogrames	AV/R.
12	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
13	Commandos	Proein	EST.
14	GP 500	Proein	SIM.
15	Age of Empires	Microsoft	EST.
16	Commandos: MADD	Proein	EST.
17	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
18	Tomb Raider IV: TLR	Proein	ACC.
19	Anno 1602	Infogrames	EST.
20	Age of Empires II	Microsoft	EST.
21	Atlantis II	Friendware	AV/R.
22	Quake II	Proein	ACC.
23	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
24	Shadowman	Acclaim	ACC.
25	Fútbol Internacional 2000	Microsoft	DEP.
26	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
27	Traitors gate	Fx Interactive	AV/R.
28	Silver	Infogrames	AV/R.
29	TrickStyle	Acclaim	ACC.
30	Sanitarium	Erbe	AV/R.
31	Nocturne	Proein	ACC.
32	Civilization II	Proein	EST.
33	Starcraft	Havas	EST.
34	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
35	Blade Runner	Dinamic	AV/R.
36	Gabriel Knight III	Havas	AV/R.
37	PC Fútbol 2000	Dinamic	DEP.
38	Messiah	Virgin	ACC.
39	Quake III Arena	Proein	ACC.
40	Simon the Sorcerer 3D	Proein	AV/R.
41	Tzar	FX Interactive	EST.
42	Tomb Raider II	Proein	ACC.
43	Planescape Torment	Virgin	AV/R.
44	Los Sims	Electronic Arts	EST.
45	Warcraft II	Havas	EST.
46	Nox	Electronic Arts	AV/R.
47	Devil Inside	Friendware	ACC.
48	Alien Vs. Predator	Electronic Arts	ACC.
49	Diablo II	Havas	AV/R.
50	Urban Chaos	Proein	ACC.

▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

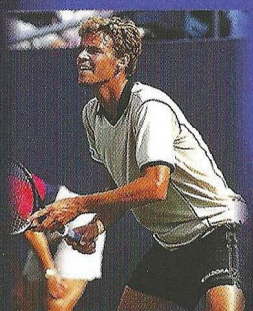
All Star Tennis 2000

LLEYTON HEWITT

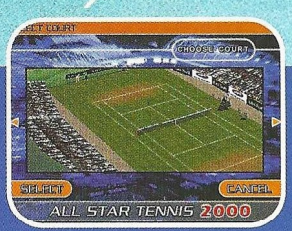
IMPROVE YOUR GAME, PLAY WITH THE BEST



Richard KRAJICEK

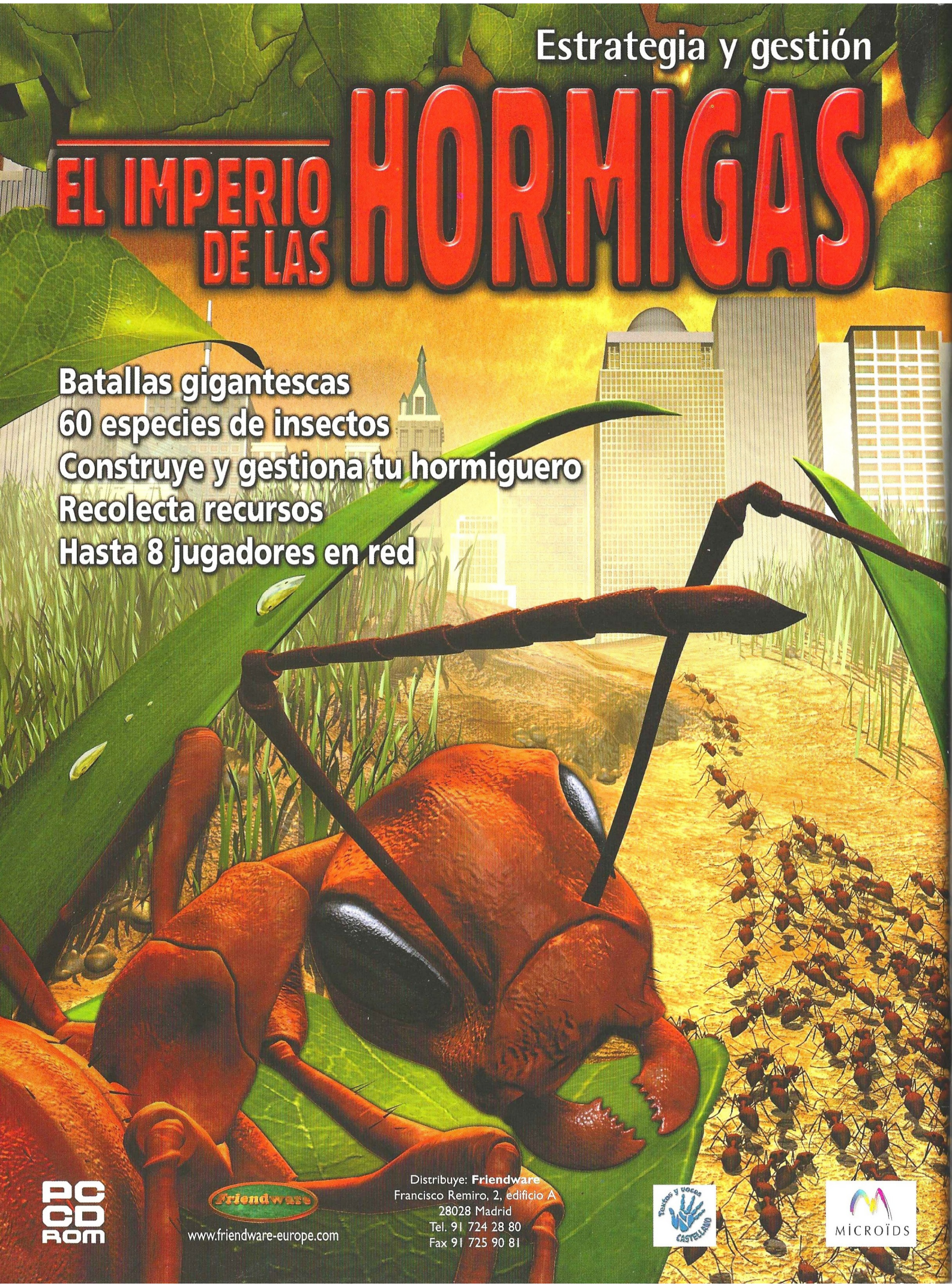


Gustavo KUERTEN



Ubi Soft

aqua pacific


Estrategia y gestión
EL IMPERIO DE LAS HORMIGAS
Batallas gigantescas
60 especies de insectos
Construye y gestiona tu hormiguero
Recolecta recursos
Hasta 8 jugadores en red
PC CD ROM
Friendware
www.friendware-europe.com
Distribuye: Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81
Textos y voces CASTELLANO
MICROÏDS